

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
DENGAN METODE BERMAIN JAWABAN
PADA SISWA SMP NEGERI 8 DURI
KABUPATEN BENGKALIS**



Oleh

FITRI ANDRIANI

NIM. 10515000474

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1430 H/2009 M**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
DENGAN METODE BERMAIN JAWABAN
PADA SISWA SMP NEGERI 8 DURI
KABUPATEN BENGKALIS**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd)



Oleh

FITRI ANDRIANI

NIM. 10515000474

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1430 H/2009 M**

ABSTRAK

Fitri Andriani (2009): Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban. Strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban merupakan suatu strategi dan metode pembelajaran untuk memperoleh suatu pengetahuan dan menguasai pelajaran dengan cara menyenangkan serta dapat mengembangkan afektif dan psikomotorik siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SMP Negeri 8 Duri, di kelas VII-7 ternyata motivasi belajar matematika siswa masih rendah. Untuk itu penulis tertarik untuk mencari solusi sehingga diharapkan motivasi belajar matematika siswa meningkat. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah strategi pembelajaran aktif dengan dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi Bangun Datar Segi Empat kelas VII-7 SMPN 8 Duri?”.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu: satu kali pertemuan awal tanpa tindakan dan (4) empat kali siklus dengan tindakan. Pengamat mengamati perkembangan motivasi siswa dengan mengisi lembaran observasi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptifnya dapat dilihat dari persentase ketercapaian siswa dan ketercapaian indikator. Sebelum tindakan, ada 2 orang siswa yang memiliki motivasi yang sedang dan 28 orang siswa lainnya memiliki motivasi yang rendah. Pada siklus I, ada 16 orang siswa yang masih memiliki motivasi rendah, 13 orang siswa yang motivasinya sedang dan hanya ada 1 orang siswa yang motivasinya tinggi. Pada siklus II, siswa yang motivasinya tinggi ada 7 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 22 orang dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah ada 1 orang. Pada siklus III, siswa yang motivasinya tinggi ada 16 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 14 orang. Pada siklus IV, siswa yang memiliki motivasi tinggi ada 30 orang. Dan tercapainya 90% dari indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Pada materi Bangun Datar Segi Empat pada kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri

ABSTRACT

Fitri Andriani (2009): The Increasing of mathematics learning motivation through Applying Active Learning Strategy with Playing Answer method to The Students Of State Junior High School 8 Duri Regency Of Bengkalis.

The aim of this research is to know whether there is increasing of mathematics learning motivation to the students class VII-7 of state junior high school 8 Duri regency of Bengkalis by applying active learning strategy with playing method. It is a kind of strategy and method to gain knowledge and to understand lesson by using excited way and to develop student's affective and psychomotoric, so they will play active role in learning process and to increase student's motivation.

Based on the research has done at State Junior High School 8 Duri, at the class VII-7, the writer found that their motivation to learn mathematics is still low. Therefore, the writer is interested in carrying out the solution that hopefully it will increase student's motivation in learning mathematics. The problem of this research is: "is the active learning strategy with playing answer method able to increase students's motivation in learning mathematics about the square for the students class VII-7 of state junior high class?".

This research applies action research class (ARC). The technique of collecting data is one time for beginning meeting without action and four time for cycles with action. The observer observes the developing of student's motivation by fulfilling observation page based on the indicator that has been decided. Data analysis technique used in this research were descriptive analyze. The descriptive analyze can see from the percent of the student reach and the indicator reach. Before action, there are 2 students have middle motivation and 28 students have low motivation. At the first cycles, there are 16 students have low motivation, 13 students have middle motivation and only 1 student has high motivation. At the second cycles, there are 7 students have high motivation and the students have middle motivation there are 22 students and only 1 student has low motivation. At the third cycles, there are 16 students have high motivation and students have middle motivation there are 14 students. At the fourth cycles, the students have high motivation there are 30 students. And reach 90% from the indicator has been decided.

Based on the result of data analysis, it can be concluded there is increasing student's motivation in learning mathematics through applying active learning strategy with playing answer method about the square at the class VII-7 State Junior High School 8 Duri

اندرياني() : ترقية د و افع تعلم علم الرياضة من خلال توقيع الطريقة
التعليم الفعالي بطريقة الاجابة في التلاميذ المدرسة الثانوية
الاولية الحكومية دوري منطقة بينكالييس.

الغرض من هذا البحث ليعرف هل توجد ترقية تعليم علم الرياضة التلاميذ فصل
بالمدرسة الثانوية الاولى الحكومية دوري من خلال تطبيق التعلم الفعالي
بالطريقة اللعبة الاجابة. الطريقة التعلم الفعالي بالطريقة اللعبة الاجابة هي الطريقة
لنيل المرفة وتسلط الدرس بطريقة مفرحة و تطوير انفعال ونفس حركي التلاميذ حتى التلاميذ
ميد لهم دور فعال في عملية التعليم و ترقية دوافع التلاميذ.
على الدرس الاول بالمدرسة الثانوية الاولى الحكومية
ان دوافع تعلم الرياضة لدى التلاميذ منخفض.
خو دوافع تعلم الرياضية على التلاميذ الرقية.
اما تشكيل المشكلة في هذا البحث "هل طريقة التعليم الفعالي بطريقة الاجابة
تستطيع لترقية دوافع تعلم الرياضية على التلاميذ في المادة صيغة مسطحية المربع في
سنة الثانوية الاولى الحكومية "

كان هذا البحث بحثا إجرائيا. تقنية جمع البيانات في البحث هو:
المراقبة ترقية دوافع التلاميذ بإملاء .
تقنية تحليل البيانات المستعملة وهي التقنية
التعيينية. التقنية التعيينية نعرفها من حسم حصول التلاميذ وحصول الدلالة.
هناك تلميذان في دوافع متوسط و تلميذا آخرين . هناك
تلميذا في دوافع منخفض, تلميذا في دوافع متوسط و تلميذ واحد في دوافع مرتفع.
هناك تلميذ في دوافع مرتفع, تلميذا في دوافع متوسط و تلميذ واحد في
هناك, تلميذا في دوافع مرتفع و تلميذا في دوافع
هناك, تلميذ في دوافع مرتفع. %

من حاصل تحليل البيانات خلص أن هناك ترقية تعلم علم الرياضة من خلال توقيع
طريقة التعليم الفعالي بطريقة الاجابة في التلاميذ المدرسة الثانوية الاولى الحكومية
وري منطقة بينكالييس.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis*” yang ditulis oleh Fitri Andriani NIM. 10515000474 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Jumadil Awal 1430 H

13 Mei 2009 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Matematika

Granita, M.Si

Pembimbing

Drs. Hartono, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis*” yang ditulis Fitri Andriani NIM. 10515000474 telah diajukan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 4 Jumadil Awal 1430 H/29 Mei 2009 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Matematika.

Pekanbaru, 4 Jumadil Akhir 1430 H

29 Mei 2009 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd
Penguji I

Granita, M.Si
Penguji II

Dra. Risnawati, M.Pd

Drs. Zulkifli Nelson, M.Ed

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Helmiati, M.Ag
NIP. 150282638

PENGHARGAAN

Alhamdulillahirrabbi'l'alam, tiada kata yang bisa menguntai terimakasih penulis kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena berkat rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa dan berhasil membawa dan menanamkan nilai-nilai kemuliaan untuk segenap umat manusia di penjuru dunia ini sebagai pedoman dan bekal untuk mengarungi kehidupan baik di dunia maupun di akhirat kelak. Dan dua hamba pilihan Allah yang sangat berharga dalam kehidupan penulis yakni Ayahanda Zuhandi dan Ibunda Nurmaini tercinta, yang selalu membimbing penulis dan tidak pernah lelah berkorban serta berdo'a untuk penulis agar penulis menjadi orang yang berguna bagi keluarga, agama dan lingkungan sekitar.

Skripsi dengan judul **“Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati

kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr .H.M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.
2. Ibu Dr. Helmiati, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.
3. Bapak Drs. Hartono, M.Pd selaku Pembantu Dekan II Falkutas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau sekaligus sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Granita, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
5. Ibu Zubaidah Amir MZ, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
6. Bapak dan Ibu staf jurusan pendidikan matematika beserta dosen Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
7. Ibu Tengku Naima, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Duri.
8. Ibu Ir Baslina sebagai guru bidang studi matematika dan majelis guru SMP Negeri 8 Duri.
9. Saudara-saudara sepupuku, keponakanku dan karib kerabat tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat.

10. Teman-teman jurusan pendidikan matematika angkatan 2005 dan kelas B khususnya lima orang sahabatku Alonk, Yate', Susi, Nupus dan Arifah.

11. Teman-teman kost 72 (kak ida, kak inda, kak desi, kak emil, kak umay, kak aida, kak iis, kak zahra, yanti, irma, winda, ruroh, michell) yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. *Amin yarobbal alamin.*

Pekanbaru, 13 Mei 2009

Fitri Andriani
Nim. 1051500047

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis*” yang ditulis Fitri Andriani NIM. 10515000474 telah diajukan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 4 Jumadil Awal 1430 H/29 Mei 2009 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Matematika.

Pekanbaru, 4 Jumadil Akhir 1430 H
29 Mei 2009 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd
Penguji I

Granita, M.Si
Penguji II

Dra. Risnawati, M.Pd

Drs. Zulkifli Nelson, M.Ed

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Helmiati, M.Ag
NIP. 150282638

PENGHARGAAN

Alhamdulillahirrabbi' alamin, tiada kata yang bisa menguntai terimakasih penulis kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena berkat rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa dan berhasil membawa dan menanamkan nilai-nilai kemuliaan untuk segenap umat manusia di penjuru dunia ini sebagai pedoman dan bekal untuk mengarungi kehidupan baik di dunia maupun di akhirat kelak. Dan dua hamba pilihan Allah yang sangat berharga dalam kehidupan penulis yakni Ayahanda Zuhandi dan Ibunda Nurmaini tercinta, yang selalu membimbing penulis dan tidak pernah lelah bekorban serta berdo'a untuk penulis agar penulis menjadi orang yang berguna bagi keluarga, agama dan lingkungan sekitar.

Skripsi dengan judul **“Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr .H.M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.

2. Ibu Dr. Helmiati, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.
3. Bapak Drs. Hartono, M.Pd selaku Pembantu Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau sekaligus sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Granita, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
5. Ibu Zubaidah Amir MZ, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
6. Bapak dan Ibu staf jurusan pendidikan matematika beserta dosen Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
7. Ibu Tengku Naima, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Duri.
8. Ibu Ir Baslina sebagai guru bidang studi matematika dan majelis guru SMP Negeri 8 Duri.
9. Saudara-saudara sepupuku, keponakanku dan karib kerabat tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat.
10. Teman-teman jurusan pendidikan matematika angkatan 2005 dan kelas B khususnya lima orang sahabatku Alonk, Yate', Susi, Nupus dan Arifah.
11. Teman-teman kost 72 (kak ida, kak inda, kak desi, kak emil, kak umay, kak aida, kak iis, kak zahra, yanti, irma, winda, ruroh, michell) yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. *Amin yarobbal alamin.*

Pekanbaru, 13 Mei 2009

Fitri Andriani
Nim. 1051500047

ABSTRAK

Fitri Andriani (2009): Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban. Strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban merupakan suatu strategi dan metode pembelajaran untuk memperoleh suatu pengetahuan dan menguasai pelajaran dengan cara menyenangkan serta dapat mengembangkan afektif dan psikomotorik siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SMP Negeri 8 Duri, di kelas VII-7 ternyata motivasi belajar matematika siswa masih rendah. Untuk itu penulis tertarik untuk mencari solusi sehingga diharapkan motivasi belajar matematika siswa meningkat. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi Bangun Datar Segi Empat kelas VII-7 SMPN 8 Duri?”.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu: satu kali pertemuan awal tanpa tindakan dan (4) empat kali siklus dengan tindakan. Pengamat mengamati perkembangan motivasi siswa dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptifnya dapat dilihat dari persentase ketercapaian siswa dan ketercapaian indikator. Sebelum tindakan, ada 2 orang siswa yang memiliki motivasi yang sedang dan 28 orang siswa lainnya memiliki motivasi yang rendah. Pada siklus I, ada 16 orang siswa yang masih memiliki motivasi rendah, 13 orang siswa yang motivasinya sedang dan hanya ada 1 orang siswa yang motivasinya tinggi. Pada siklus II, siswa yang motivasinya tinggi ada 7 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 22 orang dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah ada 1 orang. Pada siklus III, siswa yang motivasinya tinggi ada 16 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 14 orang. Pada siklus IV, siswa yang memiliki motivasi tinggi ada 30 orang. Dan tercapainya 90% dari indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Pada materi Bangun Datar Segi Empat pada kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri

ABSTRACT

Fitri Andriani (2009): The Increasing of mathematics learning motivation through Applying Active Learning Strategy with Playing Answer method to The Students Of State Junior High School 8 Duri Regency Of Bengkalis.

The aim of this research is to know whether there is increasing of mathematics learning motivation to the students class VII-7 of state junior high school 8 Duri regency of Bengkalis by applying active learning strategy with playing method. It is a kind of strategy and method to gain knowledge and to understand lesson by using excited way and to develop student's affective and psychomotoric, so they will play active role in learning process and to increase student's motivation.

Based on the research has done at State Junior High School 8 Duri, at the class VII-7, the writer found that their motivation to learn mathematics is still low. Therefore, the writer is interested in carrying out the solution that hopefully it will increase student's motivation in learning mathematics. The problem of this research is: "is the active learning strategy with playing answer method able to increase students's motivation in learning mathematics about the square for the students class VII-7 of state junior high class?".

This research applies action research class (ARC). The technique of collecting data is one time for beginning meeting without action and four time for cycles with action. The observer observes the developing of student's motivation by fulfilling observation page based on the indicator that has been decided. Data analysis technique used in this research were descriptive analyze. The descriptive analyze can see from the percent of the student reach and the indicator reach. Before action, there are 2 students have middle motivation and 28 students have low motivation. At the first cycles, there are 16 students have low motivation, 13 students have middle motivation and only 1 student has high motivation. At the second cycles, there are 7 students have high motivation and the students have middle motivation there are 22 students and only 1 student has low motivation. At the third cycles, there are 16 students have high motivation and students have middle motivation there are 14 students. At the fourth cycles, the students have high motivation there are 30 students. And reach 90% from the indicator has been decided.

Based on the result of data analysis, it can be concluded there is increasing student's motivation in learning mathematics through applying active learning strategy with playing answer method about the square at the class VII-7 State Junior High School 8 Duri

اندرياني) : ترقية د و افع تعلم علم الرياضة من خلال توقيع الطريقة التعليم
الفعالي بطريقة الاجابة في التلاميذ المدرسة الثانوية الاولى
الحكومية دوري منطقة بينكالييس.

الغرض من هذا البحث ليعرف هل توجد ترقية تعليم علم الرياضة التلاميذ فصل السابع
بالمدرسة الثانوية الاولى الحكومية دوري من خلال تطبيق التعلم الفعالي بطريقة
الطريقة التعلم الفعالي بالطريقة اللعب الاجابة هي الطريقة لنيل المر
الدرس بطريقة مفرحة و تطوير انفعال ونفس حر كي التلاميذ حتى التلاميذ لهم دور فعال في
عملية التعليم و ترقية دوافع التلاميذ.
على الدرس الاول بالمدرسة الثانوية الاولى الحكومية
دوافع تعلم الرياضة لدى التلاميذ منخفض.
تعلم الرياضية على التلاميذ الرقية.
اما تشكيل المشكلة في هذا البحث "هل طريقة التعليم الفعالي بطريقة الاجابة تستطيع
لترقية دوافع تعلم الرياضية على التلاميذ في المادة صيغة مسطحية المربع في الفصل السابع
سنة الثانوية الاولى الحكومية "

كان هذا البحث بحثا إجرائيا. تقنية جمع البيانات في البحث هو:
المراقبة ترقية دوافع التلاميذ بإملاء صحائف المراقبة
تقنية تحليل البيانات المستعملة وهي التقنية التعيينية. التقنية التعيينية
نعرفها من حسم حصول التلاميذ وحصول الدلالة. , هناك تلميذان في دوافع متوسط
تلميذا آخرين في دوافع منخفض. هناك تلميذا في دوافع منخفض,
تلميذا في دوافع متوسط و تلميذ واحد . هناك تلاميذ في دوافع
تلميذا في دوافع متوسط و تلميذ واحد في دوافع منخفض. هناك
تلميذا في دوافع مرتفع و تلميذا في دوافع متوسط. هناك تلميذ في دوافع
%

من حاصل تحليل البيانات خلص أن هناك ترقية تعلم علم الرياضة من خلال توقيع
طريقة التعليم الفعالي بطريقة الاجابة في التلاميذ المدرسة الثانوية الاولى الحكومية
منطقة بينكالييس.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN.....	vi
PENGHARGAAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	9
C. Permasalahan	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Teoretis	13
B. Penelitian Relevan.....	29
C. Konsep Operasional	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Bentuk Penelitian	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Rencana Penelitian.....	34
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskriptif Secara Umum Lokasi Penelitian.....	44
B. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	48

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam kemakmuran dan kemajuan suatu bangsa. Karena dengan pendidikanlah seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, keahlian dan tidak kalah pentingnya macam-macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan-aturan positif dan sebagainya. Pendek kata pendidikan menjadikan manusia seutuhnya baik secara lahiriah maupun batiniah. Bekal yang diperoleh seseorang melalui pendidikan nantinya akan berguna bagi masa depan orang tersebut dan bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa. Seperti yang terdapat dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1(1) yang di kutip oleh Muhibbin Syah:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Dari pengertian pendidikan di atas diketahui bahwa, salah satu komponen dalam kegiatan pendidikan yaitu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru sesuai dengan keahliannya masing-masing. Salah satu mata pelajaran yang

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), halaman 1

diajarkan di sekolah adalah matematika. Tujuan umum pendidikan matematika pada jenjang sekolah menengah yakni memberi tekanan pada penataan nalar, dasar dan pembentukan sikap siswa serta memberi tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika siswa.

Sejalan dengan tujuan di atas, dalam pembelajaran matematika seorang guru dituntut untuk menggunakan strategi dan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Dikarenakan, strategi atau metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan.² Maksudnya dengan memanfaatkan strategi atau metode secara akurat maka guru akan mampu mencapai tujuan pembelajaran, karena secara umum strategi berfungsi sebagai suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Nana Sudjana dalam Ahmad Sabri mengatakan bahwa strategi mengajar merupakan tindakan guru dalam melaksanakan rencana pembelajaran dengan menggunakan beberapa variabel pengajaran seperti tujuan, bahan, metode, dan alat evaluasi untuk mempengaruhi siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³ Jadi seorang guru harus memiliki strategi belajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Tidak ada satupun proses pembelajaran yang tidak menggunakan strategi pembelajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan strategi sebagai alat motivasi dalam proses pembelajaran. Oleh

² Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), halaman 85

³ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dengan Micro Teaching*, (Ciputat, 2007), halaman 2

karena itu, strategi berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan atau memotivasi semangat belajar siswa.

Cara yang dapat digunakan dalam melaksanakan strategi adalah metode. Dalam penerapan metode, seorang guru hendaklah melihat kesesuaian antara metode yang akan diterapkan dengan materi yang akan diajarkan. Dikarenakan penggunaan metode yang tepat juga dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang berasal dari luar siswa di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya.⁴ Berdasarkan pengertian motivasi di atas, maka dapat dipahami bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu, yang dimaksud dengan tujuan adalah sesuatu yang berada di luar diri manusia sehingga kegiatan manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha lebih bersemangat dan giat dalam berbuat sesuatu.

Berdasarkan pengertian motivasi di atas, maka dapat dipahami bahwa motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu, dimana sebelumnya tidak ada kegiatan menuju ke tujuan tersebut. Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Robertus Angkowo dan A. Kosasih "*Motivation is an*

⁴ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2006), halaman 8

essential condition of learning".⁵ Yang maksudnya, motivasi adalah suatu kondisi dasar dari suatu pembelajaran. Dikarenakan tinggi atau rendahnya motivasi yang ada dalam diri siswa, akan berpengaruh terhadap hasil dan prestasi belajar siswa. Apabila seorang siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, maka dari diri siswa tersebut akan lahir suatu aktifitas belajar guna mencapai tujuan yang diinginkannya, yakni berupa pencapaian dalam prestasi dan hasil belajar. Aktifitas belajar merupakan realisasi dari motivasi yang ada dalam diri seorang siswa dan akan terwujud apabila siswa aktif di dalam proses pembelajaran. Dikarenakan motivasi berfungsi untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis laksanakan ke SMP NEGERI 8 Duri pada tanggal 2-3 November berupa wawancara dan observasi terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar, pembelajaran lebih terpusat kepada guru, siswa lebih banyak diam dan menerima materi pembelajaran apa adanya.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika yang mengajar di kelas VII-7, Ibu Baslina diperoleh informasi bahwa guru telah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya mengulangi materi yang belum dimengerti, dan memberikan tambahan latihan soal. Namun usaha tersebut belum mampu mencapai tujuan yang diinginkan yaitu

⁵ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo. 2007), halaman 35

dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.⁶ Dari hasil observasi pada siswa SMP Negeri 8 Duri khususnya kelas VII-7 ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru ketika belajar matematika
2. Sebagian besar siswa ketika diberikan soal, maka ia hanya menunggu jawaban dari teman-temannya saja (mencontek)
3. Kurangnya persaingan antar siswa dalam pembelajaran
4. Sedikitnya kreatifitas dan keaktifan siswa (hanya sebagian kecil siswa yang ikut “terlibat” dalam proses pembelajaran).
5. Sebagian besar siswa ketika proses pembelajaran ada yang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
6. Apabila diminta untuk mengerjakan soal dan ternyata siswa mengalami kebuntuan maka sebagian besar siswa berputus asa.
7. Sebagian siswa kurang disiplin dalam proses pembelajaran.
8. Sebagian besar catatan siswa tentang pelajaran matematika tidak lengkap

Berdasarkan gejala-gejala di atas, permasalahan yang muncul adalah bagaimana upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan strategi dan metode yang tepat. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.

⁶ Baslina, *Guru Bidang Studi Matematika Kelas VII-7 SMP NEGERI 8 DURI*, Wawancara 2-3 November 2008

Sesuai dengan amanat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwasanya dalam proses pembelajaran saat sekarang sangat dituntut keaktifan siswa sebagai objek didik, sehingga di sini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator saja. Dan strategi pembelajaran aktiflah yang menawarkan hal tersebut. Strategi pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.⁷

Proses pembelajaran aktif akan terjadi melalui suatu proses pencarian dari diri siswa. Para siswa lebih dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian daripada sebuah bentuk reaktif. Yakni, mereka mencari jawaban terhadap pertanyaan yang dibuat oleh guru mereka. Semua ini dapat terjadi ketika siswa diatur sedemikian rupa sehingga berbagai tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berpikir dan bekerja.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih berfikir dan bekerja adalah metode bermain jawaban. Metode bermain jawaban adalah salah satu metode berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir, dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dari tiga buah kotak yang telah disediakan.⁸

xvi ⁷ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007), halaman

⁸ *Ibid*, halaman 87

Penggunaan *game* (permainan) dalam matematika mengundang siswa untuk bersenang-senang dalam belajar matematika, sebagaimana diungkapkan Ernest yang dikutip oleh Turmudi menyatakan bahwa *game* mengajarkan matematika secara efektif karena empat hal, yaitu: 1) Menyediakan *reinforcement* dan latihan keterampilan, 2) Menyediakan motivasi, 3) Membantu akuisi dan pengembangan konsep matematika, 4) Mengembangkan strategi pemecahan masalah.⁹

Lebih jauh lagi diungkapkan Ernest yang dikutip oleh Turmudi mengatakan bahwa “*Game* dapat memotivasi banyak siswa dan di dalam *game* perhitungan rutin sering diulang berkali-kali”.¹⁰ Maksudnya, dengan menerapkan metode permainan seperti metode bermain jawaban dalam proses pembelajaran memang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan, di dalam *game* (permainan) perhitungan rutin sering diulang berkali-kali. Maksud dari perhitungan rutin sering diulang berkali-kali adalah, dalam suatu permainan pasti setiap orang ingin memenangkan permainan tersebut. Dan untuk memenangkan permainan tersebut butuh perhitungan yang tepat dan cermat, apalagi bila lawan dalam permainan tersebut banyak, maka akan lebih butuh banyak perhitungan.

Pendapat di atas sejalan dengan ungkapan Kamii yang dikutip oleh Turmudi menyatakan bahwa “*Game* adalah salah satu cara menggugah siswa untuk *melek* matematika”.¹¹ Terlihat bahwa *game* (permainan) sangat

⁹ Turmudi, *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: PT Leuser Cita Pustaka, 2008), halaman 83

¹⁰ *Ibid*

¹¹ Turmudi, *Op. Cit*, halaman 83

dibutuhkan untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran dikarenakan *game* (permainan) dapat menggugah siswa sehingga termotivasi untuk belajar matematika. Oleh karena metode bermain jawaban merupakan salah satu metode berbentuk permainan (*game*), berdasarkan pendapat para ahli di atas maka metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan teori di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Pada siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis.**

Alasan peneliti memilih judul Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban adalah 1) berdasarkan paparan teori di atas, strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, 2) berdasarkan observasi peneliti ke sekolah terlihat bahwa pemahaman siswa akan matematika masih tergolong rendah, terlihat ketika guru bertanya, hanya sedikit siswa yang mampu menjawabnya. Peneliti berupaya untuk mencari suatu strategi dan metode yang dapat membawa siswa ke dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap dititikberatkan kepada pemahaman siswa akan matematika. Sesuai dengan psikologi perkembangan manusia, metode ini sesuai untuk diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya untuk kelas satu dan metode ini dapat diterapkan untuk semua materi. Salah satu materi di kelas VII semester genap adalah materi Bangun Datar Segi Empat. Oleh karena itu, peneliti ingin

mencoba menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada siswa SMPN 8 Duri kelas VII-7 khususnya pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat.

B. Penegasan Istilah

Untuk lebih mudah memahami dan menghindari salah pengertian terhadap judul penelitian ini maka terdapat beberapa istilah yang perlu ditegaskan. Penegasan istilah yang terdapat dalam judul ini adalah :

1. Peningkatkan adalah menaikkan atau mempertinggi
2. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹²
3. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.¹³
4. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasionalnya yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.
5. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.¹⁴
6. Strategi pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan dan keaktifan serta partisipasi

¹² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), halaman 73

¹³ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Op Cit*, halaman 11

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), halaman 126

siswa sebagai obyek didik secara optimal sehingga peserta didik mampu merubah dirinya secara lebih efektif dan efisien.¹⁵

7. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁶
8. Metode bermain jawaban adalah salah satu metode berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir, dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dari tiga buah kotak yang disediakan.¹⁷

Merujuk pada penegasan istilah yang dikemukakan di atas, maksud dari judul ini yaitu usaha yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui pemberian tantangan berupa soal yang jawabannya harus ditebak oleh siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas. Jika motivasi belajar siswa meningkat dapat dikatakan bahwa aktifitas belajar siswa berjalan dengan baik.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan gejala-gejala yang dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

¹⁵ Hisyam Zaini, *Op.Cit*, halaman xvii

¹⁶ Wina Sanjaya, *Op. Cit*, halaman 147

¹⁷ *Ibid*, halaman 87

- a. Apakah yang menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran?
- b. Apakah penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-7 SMPN 8 Duri?
- c. Mengapa motivasi belajar matematika siswa masih rendah di kelas VII-7 SMPN 8 Duri?
- d. Mengapa rasa tanggung jawab siswa masih kurang terhadap tugas yang diberikan oleh guru?

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti sehingga penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi belajar matematika melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban, pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat di kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi Bangun Datar Segi Empat kelas VII-7 SMPN 8 Duri”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat kelas VII-7 SMP NEGERI 8 Duri.

2. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian, yaitu:

- a. Bagi Guru, dengan adanya penelitian melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban diharapkan dapat menambah informasi sejauh mana motivasi belajar matematika siswa SMP Negeri 8 Duri.
- b. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Bagi Peneliti, hasil penerapan ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya.
- d. Bagi siswa, strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Teoretis

1. Strategi Pembelajaran Aktif

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan dan keaktifan serta partisipasi peserta didik sebagai obyek didik secara optimal sehingga peserta didik mampu merubah dirinya secara lebih efektif dan efisien.¹

Belajar aktif merupakan bentuk kegiatan belajar alamiah, yang dapat menimbulkan kegembiraan, dapat membentuk suasana belajar tanpa stress dan memungkinkan tercapainya tujuan–tujuan belajar yang telah ditetapkan.² Selain daripada itu ketika siswa belajar aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi belajar, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Jadi dalam belajar aktif ini siswa tidak hanya melibatkan mental dalam proses pembelajaran, tapi juga melibatkan fisiknya. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

¹ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta, CTSD, 2007), halaman xvii

² Haris Mudjiman, *Belajar Mandiri*, (Surakarta: UNS Press, 2007), halaman 12

Belajar aktif tidak bermaksud melupakan peranan guru dalam menciptakan sistem lingkungan belajar mengajar. Wawasan belajar aktif secara eksplisit menyoroti peranan siswa di dalam peristiwa belajar mengajar. Dilihat dari subjek didik maka belajar aktif merupakan proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka belajar. Dilihat dari segi guru maka belajar aktif merupakan strategi mengajar yang menuntut keaktifan optimal siswa.

Belajar mengajar dapat dikatakan bermakna dan berkadar belajar aktif bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali
- 2) Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berfikir kepada siswa untuk memecahkan masalah
- 3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa
- 4) Kegiatan belajar siswa bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua siswa, ada kegiatan belajar yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi dan ada pula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing siswa secara mandiri
- 5) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan hubungan bapak dengan anak. Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar
- 6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan siswa
- 7) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa
- 8) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasan, baik yang diajukan kepada guru maupun kepada siswa lainnya dalam pemecahan masalah belajar

- 9) Guru senantiasa menghargai pendapat siswa terlepas dari benar atau salah. Guru harus mendorong siswa agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas.³

Jadi, proses belajar mengajar yang terjadi akan bermakna dan menjadi belajar aktif jika ciri-ciri seperti di atas tergambar atau tampak dalam proses belajar mengajar.

b. Pentingnya Strategi Pembelajaran Aktif

Melvin L Silberman dalam bukunya *Active Learning* mengemukakan pernyataan yang disebutnya dengan Paham Belajar Aktif yakni

Yang saya dengar, saya lupa
 Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat
 Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami
 Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan
 Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.⁴

Pernyataan di atas berbicara tentang betapa pentingnya belajar aktif. Di mana dalam belajar aktif ini siswa benar-benar dituntut berperan aktif dalam pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Sesuai dengan kurikulum yang dipergunakan saat ini yakni KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam KTSP guru ditempatkan sebagai fasilitator dan mediator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik.⁵

³Dalyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), halaman 202

⁴ Melvin L Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nuansa, 2006). halaman 23

⁵ Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), halaman 113

Menurut Hisyam Zaini dkk ada beberapa hal yang menyebabkan strategi pembelajaran aktif itu sangat diperlukan oleh siswa yakni:

- 1) Ketika siswa pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian informasi tersebut diproses sehingga dapat dicerna kemudian disimpan di dalam otak. Dan agar otak dapat memproses informasi secara baik, maka akan sangat membantu jika peserta didik diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan atau membuat pertanyaan, maka otak mereka akan bekerja lebih baik sehingga proses belajarpun dapat berjalan dengan baik pula.
- 2) Realita bahwa siswa mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih senang membaca, ada yang senang praktek langsung dan lain sebagainya. Untuk dapat membantu siswa dengan maksimal dalam belajar, maka kesenangan dalam belajar itu sebisa mungkin diperhatikan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan indera belajar yang banyak.⁶

Bila memahami betapa pentingnya strategi pembelajaran aktif, maka tidak ada pilihan lain bahwa untuk merealisasikan proses belajar mengajar, maka harus beralih kepada strategi pembelajaran aktif. Apalagi dilihat dalam teori pembelajaran matematika dewasa ini yang lebih menekankan penyertaan siswa sepenuhnya dalam aktifitas pembelajaran. Dan strategi pembelajaran aktif ini merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu strategi pembelajaran ini

⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007), halaman

merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika.

2 Metode Bermain Jawaban

Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Setiap guru pasti menginginkan anak didiknya memiliki kemampuan akan materi yang diajarkan. Keinginan tersebut akan terwujud dengan penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat. Metode yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah metode bermain jawaban.

Metode bermain jawaban merupakan salah satu metode yang berbentuk permainan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, di samping tentunya untuk mengajarkan materi yang baru.⁷

⁷ Hisyam Zaini, *Op. Cit*, halaman 87

Sebelum melaksanakan permainan ini, guru terlebih dahulu harus mempersiapkan atau melaksanakan beberapa tahap di bawah ini yakni sebagai berikut:

- a. Buatlah sejumlah pertanyaan, masing-masing pertanyaan pada selembar kertas
- b. Tulis sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan tersebut. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan. . Misalnya jumlah pertanyaan adalah 20, maka jumlah jawabannya antara 25 sampai 30
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah ke 2 sesuai dengan kategori tertentu.
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kotak. Setiap kotak ditulis nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- e. Kemudian letakkan kotak tersebut di depan kelas.⁸

Segala sesuatunya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga halnya dengan metode bermain jawaban ini. Metode ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Metode ini menawarkan penggunaan secara fleksibel dari, penyederhanaan masalah, menebak dan memeriksa.
- b. Lebih menekankan pada pentingnya belajar nalar matematika
- c. Mendorong siswa untuk menjadi lebih percaya diri dalam kemampuan matematika
- d. Mendorong siswa untuk toleran terhadap ekspresi yang lebih dari satu makna sebagai satu bagian dari sikap bersedia mengambil resiko
- e. Terlebih-lebih ketertarikan secara alami terhadap permainan seringkali membantu siswa untuk berfokus pada proses sehingga memunculkan berbagai pertanyaan sebagai berikut :
 - 1) Bagaimana lawanku bisa memenangkan permainan ini?
 - 2) Bagaimanakah saya bisa menjamin menang?⁹

Ada satu hal yang harus diingat dalam penerapan metode bermain jawaban ini yaitu apabila metode ini diterapkan secara terus menerus dalam pembelajaran dan perencanaannya kurang baik maka akan berakibat

⁸ Hisyam Zaini, *Op. Cut*, halaman 87

⁹ Turmudi, *Op.Cit*, halaman 82-83

tersitanya banyak waktu belajar dikarenakan siswa terlena dalam permainan. Maka dalam penerapan metode ini dibutuhkan sekali perencanaan yang baik dan bijak dari seorang guru. Dan hal ini merupakan kekurangan dari metode bermain jawaban ini.

Metode ini sesuai untuk diterapkan pada siswa sekolah menengah pertama khususnya kelas satu karena pada usia ini siswa dapat mengembangkan afektif dan psikomotoriknya dengan baik. Sehingga siswa dapat menangkap materi yang disampaikan.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Ngalm Purwanto, motivasi adalah “pendorongan” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan tertentu.¹⁰ Maksudnya, motivasi adalah dorongan berupa usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga tujuannya tercapai.

Menurut Mc. Donald sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman A.M, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹¹

¹⁰ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2000), halaman 71

¹¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), halaman 73-74

Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam system “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/“feeling”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.¹²

Dari ketiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu merupakan sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergantung dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini di dorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan dari manusia itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi merupakan suatu dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan aktivitasnya yang disertai oleh latihan dan pengalaman yang diperoleh, demi

¹² Sardiman A. M, *Op. Cit*, halaman 74

mencapai tujuan yang diharapkan. Selain daripada itu, Hasibuan sebagaimana yang dikutip oleh Riduwan mengatakan bahwa:

Teori motivasi mempunyai sub variabel yaitu: motif, harapan dan insentif. Adapun pengertiannya adalah: 1) motif (*motif*) adalah suatu perangsang keinginan (*want*) dan daya penggerak kemauan bekerja seseorang, setiap motif mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. 2) Harapan (*expentancy*) adalah suatu kesempatan yang diberikan, terjadi karena perilaku untuk tercapainya tujuan. 3) Insentif (*Incentivo*) yaitu memotivasi (merangsang) bawahan dengan memberikan hadiah (imbalan) kepada mereka yang berprestasi di atas prestasi standar, dengan demikian semangat kerja bawahan akan meningkat karena umumnya manusia senang menerima yang baik-baik saja.¹³

Motivasi mempunyai sub variabel yaitu motif, harapan, dan insentif. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan, seperti seorang siswa yang belajar karena menginginkan nilai yang bagus, maka nilai yang bagus ini adalah motifnya. Sedangkan salah satu harapan seorang siswa belajar adalah situasi belajar yang menyenangkan. Pujian dan prestasi merupakan salah satu insentifnya.

Tujuan dari motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

¹³ Riduwan, *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2002), halaman 34

b. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.¹⁴

Berdasarkan pengertian di atas, dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar seperti perubahan tingkah laku dapat tercapai.

Peranan yang khas dari motivasi adalah dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Oleh karenanya siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Walker sebagaimana yang dikutip oleh Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi menyatakan bahwa perubahan-perubahan yang dipelajari biasanya memberi hasil yang baik bilamana orang/individu mempunyai motivasi untuk melakukannya, dan latihan kadang-kadang menghasilkan perubahan-perubahan dalam prestasi. Akan tetapi yang mengakibatkan perubahan-perubahan yang demikian menurut Walker bukan hasil belajar, perubahan itu adalah akibat pengalaman, yang disebabkan motivasi.¹⁵

¹⁴ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), halaman 23

¹⁵ Ahmad Rohani HM & Abu Ahmadi. *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991). halaman 10

Maksud Walker di atas dapat dipahami bahwa suatu aktifitas belajar sangat lekat hubungannya dengan motivasi. Perubahan suatu motivasi akan merubah pula wujud, bentuk, dan hasil belajar. Ada tidaknya motivasi seorang siswa untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktifitas belajar itu sendiri. Menurut Oemar Hamalik, memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri siswa berupa sebuah proses yang dapat membimbing anak didik, memberikan kekuatan dan mengarahkan perhatian mereka sehingga menimbulkan aktifitas belajar dan mengakibatkan tujuan yang mereka inginkan tercapai, dikarenakan fungsi motivasi itu adalah sebagai pendorong dan pengarah kegiatan belajar.

Arden N Franden sebagaimana yang dikutip oleh Sumadi Suryabrata mengatakan bahwa faktor-faktor yang mendorong atau memotivasi seseorang untuk belajar adalah

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada diri manusia dan keinginan untuk selalu maju
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari lingkungan sosialnya

¹⁶ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), halaman 156

- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru baik berupa koperasi dan kompetensi
- 5) Adanya dorongan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
- 6) Adanya ganjaran dan hukuman sebagai akhir daripada belajar.¹⁷

Dengan adanya faktor-faktor yang mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar, maka hal ini kan menyebabkan tujuan dari pembelajaran tersebut akan lebih mudah tercapai.

c. Motivasi Belajar Matematika

Dalam hal belajar matematika, motivasi mempunyai peranan untuk meningkatkan daya berpikir logis siswa. Dengan demikian, motivasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui ketekunan dan keterampilan tersebut. Menurut Cockrof yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman, matematika perlu diajarkan kepada siswa karena:

- 1) Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan
- 2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai
- 3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas
- 4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara.
- 5) Meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan
- 6) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.¹⁸

Dari uraian di atas, maka motivasi belajar matematika adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan

¹⁷Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Perada, 2004), halaman 236-237

¹⁸Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), halaman 248

dorongan untuk belajar matematika. Motivasi belajar dapat memberi gairah, semangat dan rasa senang yang akan menjamin kelangsungan kegiatan belajar matematika dalam mencapai suatu tujuan dari belajar matematika tersebut.

d. Jenis – Jenis Motivasi

Motivasi belajar dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Haris Mudjiman, motivasi yang terdapat dalam diri seseorang terdiri dari:

- 1) Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam diri untuk menguasai sesuatu kompetensi guna mengatasi masalah. Motivasi intrinsik ada dalam kegiatan-kegiatan tanpa paksaan, tanpa iming-iming sebagai pendorong yang bersifat eksternal.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar diri untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi masalah. Menurut Lepper (1988) orang yang melakukan kegiatan belajar dengan didorong motivasi ekstrinsik mengharapkan sesuatu *reward* (misalnya berupa nilai atau pujian), atau menghindari *punishment*.¹⁹

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah masalah bagi guru. Karena di dalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya untuk memecahkan perhatiannya. Lain halnya bagi siswa yang sedikit motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik

¹⁹ Haris Mudjiman, *Op.Cit.* halaman 37-38

yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau belajar.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi itu terdiri dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Ke dua jenis motivasi ini diperlukan dalam belajar, karena walaupun dalam diri seseorang sudah terdapat dorongan untuk belajar tetapi perlu diperkuat lagi dengan dorongan dari luar. Disamping motivasi intrinsik, maka motivasi ekstrinsik juga perlu diberikan kepada seseorang karena kondisi seseorang tidak senantiasa dalam keadaan yang stabil. Seseorang yang pada awalnya mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan menjadi rendah motivasinya karena suatu hal, maka disinilah perlunya motivasi ekstrinsik untuk meningkatkan kembali motivasi tersebut.

Selanjutnya ada beberapa hal yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

- 1) Usahakanlah agar tujuan pembelajaran jelas dan menarik
- 2) Guru harus antusias dalam melaksanakan tugas mengajar dan mendidik
- 3) Ciptakan suasana yang sejuk dan menyenangkan
- 4) Libatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran
- 5) Hubungkan pelajaran dengan kebutuhan siswa
- 6) Usahakan banyak memberikan penghargaan dan pujian dari pada menghukum dan mencela
- 7) Berikan PR yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
- 8) Berikan kejelasan
- 9) Hargailah hasil pekerjaan siswa
- 10) Gunakan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi.²⁰

²⁰ Kunandar. *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo. 2007 hlm 322

4. Hubungan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Strategi pembelajaran aktif merupakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif baik itu secara fisik, emosional, mental dan intelektual guna mencapai tujuan pembelajaran. Dan belajar aktif itu sendiri merupakan kegiatan belajar yang dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat membentuk suasana belajar tanpa stress dan memungkinkan tercapainya tujuan–tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Dan metode bermain jawaban merupakan salah satu bentuk metode yang terdapat dalam strategi pembelajaran aktif.

Metode bermain jawaban merupakan sebuah metode berbentuk permainan yang menuntut keaktifan siswa dikarenakan metode ini menuntut keterlibatan semua siswa dari awal sampai akhir pelajaran. Dikarenakan metode ini berbentuk sebuah permainan (*game*), menurut Ernest yang dikutip oleh Turmudi “Permainan dapat memotivasi banyak siswa dan di dalam *game* perhitungan rutin sering diulang berkali-kali.” Selain itu permainan (*game*) juga lebih menekankan kepada pentingnya belajar nalar matematika dan mendorong siswa untuk menjadi lebih percaya diri dalam kemampuan matematika.

Dalam metode bermain jawaban, masing-masing kelompok ditantang untuk mencari jawaban yang benar dari pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Tantangan yang diberikan oleh guru akan melahirkan persaingan antara masing-masing kelompok. Dengan adanya persaingan antar kelompok ini akan mengakibatkan masing-masing kelompok belajar dengan tekun dan menjawab pertanyaan yang diberikan kepada mereka dengan baik sehingga akan timbul motivasi atau dorongan pada diri siswa.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya pendorong yang terdapat pada diri siswa yang sangat berperan dalam belajar, sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar.²¹ Oleh karenanya, dikarenakan metode bermain jawaban mengandung unsur tantangan dan persaingan, maka metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Selain daripada itu, menurut Oemar Hamalik, “Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, ini berfungsi mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar.”¹³ Begitu juga halnya dengan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ini yang mampu melibatkan siswa secara optimal untuk bisa mengerjakan dan memecahkan soal-soal yang diberikan, oleh karenanya strategi

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), halaman

¹³ Oemar Hamalik, *Loc. Cit*, halaman 150.

pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Metode permainan ini pernah diterapkan oleh Ahmad Dhiya Shihab di kelas VII SMP Dua Mei Ciputat Tahun ajaran 2006/2007 dalam rangka melihat seberapa besar pengaruh metode permainan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia dan ternyata metode permainan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Dengan menggunakan metode permainan, motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Dilihat dari skor angket pretest sebelum diberikan metode permainan sebesar 28.54, sedangkan nilai angket postes setelah diberikan metode permainan meningkat menjadi 32.19. Peningkatan nilai angket postes sebesar 32.19 dibandingkan dengan nilai angket pretes yang hanya sebesar 28.5 menunjukkan keefektifitasan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, peneliti berharap melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada pokok Bangun Datar Segi Empat pada siswa kelas VII-7 SMPN 8 Duri akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Konsep Operasional

1. Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban sebagai Variabel bebas (*Independent*)

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk

berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya mereka belajar dan berlatih. Pendidik adalah fasilitator, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pemberi arah, peserta didik merupakan obyek sekaligus subyek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif. Sedangkan metode bermain jawaban merupakan metode yang memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan.

Beberapa petunjuk penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan metode bermain jawaban:

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang
- b. Beri masing-masing kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.
- c. Minta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak yang mana jawaban tersebut berada
- d. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak
- e. Langkah d diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- f. Guru memberi klarifikasi jawaban.

2. Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebagai Variabel Terikat (*Dependent*)

Motivasi belajar matematika merupakan variabel terikat yang dipengaruhi oleh strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban. Motivasi seseorang dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga makin besar motivasinya akan semakin besar pula kesuksesannya dalam belajar. Adapun Indikator motivasi belajar siswa pelajaran matematika pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mengikuti pelajaran dengan baik hingga akhir proses pembelajaran.
- b. Siswa dapat mempertahankan pendapatnya.
- c. Siswa masuk kelas tepat waktu.
- d. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya.
- e. Siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami.
- f. Siswa mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman matematika
- g. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai.
- h. Siswa berani mengemukakan pendapat.
- i. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.
- j. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit

BAB III METODE PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan.

Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.¹

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Karena dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar di kelas, mutu pendidikan pun dapat ditingkatkan. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat “momentum” essensial, yaitu: perencanaan, implementasi, observasi dan refleksi yang merupakan empat aspek pokok dalam penelitian tindakan kelas (siklus penelitian tindakan kelas).

¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2008), halaman 45

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sendiri oleh peneliti, dibantu oleh tiga orang observer yang masing-masing observer akan mengamati motivasi belajar siswa. Tindakan kelas yang dilakukan adalah Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pada Siswa SMP Negeri 8 Duri pada pokok bahasan bangun Datar Segi Empat.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

TABEL III.1. Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan																											
		Nop-08				Des-08				Jan-09				Feb-09				Mar-09				Apr-09				Mai-09			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi pendahuluan	■																											
2	Pengajuan Skripsi		■	■																									
3	Proses Pembuatan Proposal					■	■	■	■	■	■	■																	
4	Seminar Proposal													■															
5	Perbaikan Proposal													■															
6	Pengurusan Surat Riset													■	■														
7	Penelitian																	■	■										
8	Proses Pembuatan Skripsi																					■	■	■	■	■	■		
9	Ujian Munaspsych																												■

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPN 8 Duri untuk mata pelajaran matematika. Pemilihan lokasi ini didasari oleh alasan bahwa persoalan-persoalan yang dikaji oleh peneliti ada di tempat ini.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-7 SMPN 8 Duri tahun ajaran 2008/2009 yang terdiri dari 30 orang.

2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat kelas VII-7 di SMPN 8 Duri Kabupaten Bengkalis.

D. Rencana Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti berencana melakukan lima kali pertemuan dengan empat kali siklus jadi satu kali siklus sama dengan satu kali pertemuan. Pertemuan pertama tanpa tindakan dan pertemuan kedua dan selanjutnya dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.

1. Perencanaan

- a. Guru memilih pokok bahasan yaitu Bangun Datar Segi Empat hal tersebut disebabkan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban cocok untuk semua materi serta Bangun Datar Segi Empat merupakan materi semester genap di kelas VII SMP Negeri 8 Duri tahun ajaran 2008/2009
- b. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

- c. Guru membuat Buku Siswa, Soal Latihan Kelompok, Kepingan jawaban, jawaban pengecoh dan tiga buah kotak.
- d. Membuat perangkat pembelajaran strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban yang terdiri dari lembar pengamatan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa dan lembar aktifitas guru.
- e. Membuat kelompok siswa
- f. Membuat tugas pengetahuan awal siswa

2. Implementasi

- a. Kegiatan Awal (\pm 10 menit)
 - 1) Guru memberikan salam kepada murid
 - 2) Guru mengabsen siswa
 - 3) Mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa
 - 4) Guru melakukan apersepsi: mengingatkan kembali tentang bangun datar segi empat.
 - 5) Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu persegi panjang dan menyampaikan tujuan pembelajaran
 - 6) Guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan persegi panjang.
 - 7) Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.

b. Kegiatan Inti (\pm 65 menit)

- 1) Guru membagi kelas menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok tidak boleh lebih dari 6 orang dan bersifat heterogen. *(Langkah pertama dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)*
- 2) Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya
- 3) Guru menjelaskan materi tentang persegi panjang secara singkat dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- 4) Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok. Dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda. *(Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)*
- 5) Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana. *(Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)*
- 6) Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi
- 7) Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil

dari kotak (*Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (*siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut*)

- 8) Langkah g diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (*Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*)
- 9) Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (*Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*)

c. Kegiatan Akhir (\pm 5 menit)

- 1) Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal.
- 2) Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas
- 3) Guru memberikan tugas pengetahuan awal siswa berupa soal untuk materi pelajaran berikutnya.

3. Observasi

Dalam penelitian ini akan ada 3 orang observer (pengamat), pengamat I akan mengamati motivasi 10 orang siswa dan aktifitas satu orang guru (peneliti), sedangkan pengamat I dan II masing-masing akan

mengamati 10 orang siswa. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan berdasarkan lembar pengamatan. Kegiatan pengumpulan data dilakukan untuk melihat proses perubahan kinerja PMB (proses belajar mengajar) dari pembelajaran konvensional sampai dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban sehingga motivasi siswa meningkat. Selain melakukan pendokumentasian terhadap proses yang berlangsung, juga dilakukan pendokumentasian terhadap kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung kemudian akan dilakukan refleksi terhadap kendala tersebut. Observasi ini juga dilakukan untuk mencocokkan pelaksanaan dengan perencanaan (skenario) yang telah dibuat dan untuk mencari data hasil penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap siklus. Jadi pada tahap ini dikemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis dan hasilnya dijadikan bahan kajian pada kegiatan refleksi. Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian. Data yang dianalisis adalah kegiatan guru dan motivasi belajar siswa yang diperoleh dari penelitian. Jika pada siklus I terdapat kekurangan yang menyebabkan

motivasi belajar matematika siswa belum mencapai standar yang dipersyaratkan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindak lanjut pada siklus II dan begitu seterusnya hingga mencapai standar yang ditargetkan. Peneliti mempunyai target motivasi belajar matematika 75% untuk masing-masing indikator, 80% untuk ketercapaian dari seluruh indikator.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri dari perangkat pembelajaran dan pengumpulan data.

1. Perangkat Pembelajaran

a. Silabus Pembelajaran

Silabus pembelajaran dibuat untuk satu materi pokok yang terdiri dari satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, tahun ajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi pokok, pengalaman belajar, alokasi waktu, sumber/bahan.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada penelitian ini rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebanyak lima kali untuk empat siklus atau untuk lima kali pertemuan. Masing-masing RPP memuat mata pelajaran, materi pengajaran, satuan pendidikan kelas/semester, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi standar, model pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

c. Buku Siswa

Buku siswa berisi tinjauan konsep yang diperkenalkan secara singkat dan penyelesaian contoh soal dilaksanakan secara bertahap. Dan buku siswa ini diberikan setiap kali pertemuan.

d. Soal Latihan Kelompok.

Soal latihan kelompok berisikan soal-soal yang harus diselesaikan oleh anggota masing-masing kelompok. Soal-soal tersebut dibagi ke dalam tiga kategori yakni kategori sifat, keliling dan luas bangun.

e. Kepingan Jawaban

Kepingan jawaban berisi jawaban dari soal latihan kelompok yang diberikan kepada masing-masing kelompok. Selain kepingan jawaban yang benar, juga disediakan kepingan jawaban pengecoh.

f. Tiga buah kotak

Tiga buah kotak yang disediakan digunakan untuk tempat meletakkan kepingan jawaban yang benar dan jawaban pengecoh. Tiga buah kotak tersebut diberi nama sesuai dengan kategori soal yakni sifat, keliling dan luas bangun.

2. Instrumen Pengumpulan data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang aktifitas guru selama proses pembelajaran dan data tentang motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Data tentang aktivitas guru dan

data tentang motivasi siswa selama proses pembelajaran akan dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan dan dokumentasi.

a. Lembar Pengamatan

Untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban digunakan lembar pengamatan. Adapun indikator motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan bangun datar segi empat, yang diamati adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan motivasi sebagaimana yang ada pada lembar observasi. Selain itu untuk melihat aktifitas yang dilaksanakan oleh seorang guru selama proses pembelajaran, maka dibuatlah lembar pengamatan untuk aktifitas guru.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, dan data yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya data-data keadaan siswa, keadaan guru dan data tentang sekolah SMP Negeri 8 Duri tersebut, yaitu berupa arsip dan tabel-tabel yang diambil dari kantor Tata Usaha (TU) SMP Negeri 8 Duri.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan adalah data tentang aktifitas guru selama proses pembelajaran dan data tentang motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi

Dalam observasi, peneliti akan dibantu oleh tiga observer lainnya. Observasi dilakukan untuk mengambil data tentang aktifitas guru dan motivasi siswa dengan menggunakan lembar observasi. Untuk melihat aktifitas guru, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disediakan. Lembar pengamatan ini berbentuk format isian, untuk mengetahui kemunculan kegiatan atau tindakan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Pengamat hanya menandai dengan memberikan tanda () pada kegiatan yang muncul pada lembar pengamatan yang disediakan.

Untuk mendapatkan data tentang motivasi siswa dilakukan observasi dengan cara sebagai berikut :

- a. Pertemuan awal tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Pengamat mengisi lembar observasi dengan mengamati para siswa dalam pembelajaran, dari awal sampai akhir pembelajaran.
- b. Pertemuan ke dua hingga pertemuan ke lima pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Pengamat mengisi lembar observasi setiap kali pertemuan, mengamati perkembangan motivasi siswa sesuai dengan indikator yang telah ditentukan pada lembar observasi yang dilakukan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

2. Dokumentasi

Penulis juga akan memperoleh data melalui dokumentasi sebagai pelengkap. Dokumentasi juga ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti sejarah sekolah, keadaan siswa, keadaan guru, sarana dan prasarana di SMP Negeri 8 Duri tahun ajaran 2008/2009.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan data tentang motivasi siswa selama proses pembelajaran. Analisis data tentang motivasi ini dilakukan dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Analisis data ini dilakukan perindividu subjek secara keseluruhan, baik dari data selama proses pembelajaran tanpa tindakan, maupun selama proses pembelajaran dengan pemberian tindakan.

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Secara Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 8 Duri

Meningkatnya tuntutan kehidupan serta kompleksnya masalah yang akan diselesaikan merupakan suatu titik tolak mengapa sekolah dibutuhkan dalam masyarakat, begitu juga salah satu hal yang melatarbelakangi berdirinya Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Duri.

SMP Negeri 8 Duri merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang terbentuk di Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis, pada tahun 2002. SMP Negeri 8 Duri berlokasi di Jalan Tribrata Kelurahan Babussalam. SMP Negeri 8 Duri terletak di area tanah seluas 13.950 m² dan luas bangunannya adalah 1.855,6 m².

Sejak berdirinya SMP Negeri 8 Duri sampai sekarang, belum terjadi pergantian kepala sekolah. Jadi yang menduduki jabatan kepala sekolah di SMP Negeri 8 Duri dari mulai berdirinya sampai sekarang adalah Ibu T. Naima, S.Pd.

2. Keadaan Guru

Keadaan guru di SMPN 8 Duri dapat dilihat pada tabel di bawah ini

TABEL IV.1. Daftar Keadaan Tenaga Guru SMPN 8 Duri Tahun Ajaran 2008/2009

No	Nama	Lk/Pr	Jabatan	Mata Pelajaran Yang Diajarkan
1	T. Naima, S.Pd	Pr	Ka Sekolah, Guru Pembina	Ka Sekolah, BK
2	Dra.Ginarita	Pr	Guru Pembina Tk.1	IPS Terpadu
3	Syafruddin, A.Md.Pd	Lk	Wa.Ka Sekolah, Guru Pembina	Wa. Ka Sekolah
4	Muarlis Ebza, BA	Lk	Guru Pembina	Diperbantukan ke TU
5	Desni Erliza N	Pr	Guru Dewasa Tk.1	B.Indonesia
6	Ratna Zulmita	Pr	Guru Dewasa Tk.1	B.Indonesia
7	Daniar, S.Pd	Pr	Guru Dewasa Tk.1	B.Indonesia
8	Sri Utami	Pr	Guru Dewasa	IPS Terpadu
9	Peniati Chaniago, A.Md.Pd	Pr	Guru Dewasa	Matematika
10	Yuselsri, A.Md.Pd	Pr	Guru Dewasa	IPA Terpadu
11	Hj.Yeni Lisa	Pr	Guru Dewasa	Kesenian
12	Rita Purnamawati	Pr	Guru Dewasa	Budaya Riau
13	Yenni Sarmita, S.Pd	Pr	Guru Dewasa, Sie. Kurikulum	PKn
14	Nadrah, S.Pd	Pr	Guru Muda Tk.1, Sie. Kesiswaan	Matematika
15	Rujito Susilo, S.Ag	Lk	Guru Dewasa	PAI
16	Yenni Satriani	Pr	Guru Dewasa	PKn
17	Aurian Fajar Caniago,S.Si	Lk	Guru Madya	IPA Terpadu
18	Reflinda,S.S	Pr	Guru Madya	B.Ingggris
19	Hamidah, S.Pd	Pr	Guru Madya CPNS	IPS Terpadu
20	Nurhidayanti,A.Md.Pd	Pr	Guru Dewasa	IPA Terpadu
21	Nasmaniar,BA	Pr	Guru Madya	PAI
22	Nanik Nurjenti, S.Pd	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	IPA Terpadu
23	Lisye Anika, S.E	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	IPS Terpadu
24	Laila Normalis, A.Md	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	B.Ingggris
25	Risna Dewi, S.T	Pr	Guru Pratama CPNS	Matematika
26	Julizar BR Tobing	Pr	Gr.Pembina Tk.1	-
27	Hj.T.Darmawati, S.Pd	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	B.Ingggris
28	Dra. Wendi Marnis	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	IPA Terpadu
29	Almizan, S.Pd	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	IPS Terpadu
30	Eliza, S.Pd	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	IPS Terpadu
31	Zartina Muzar, A.Md.Pd	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	B.Ingggris
32	Fauziah Idriani, S.S	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	B.Ingggris
33	Risna Idawati, A.Md	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	M.L.B.Ingggris
34	Ristina, S.Pd	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	B.Ingggris
35	Dra. Nurhayati, MM	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	IPS Terpadu
36	Fatmawati	Pr	Guru Bantu Daerah Propinsi	IPS Terpadu
37	Syarifah Rosyada, S.Ag	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	Armel
38	Metrial Endra, S.Sos I	Lk	Guru Bantu Honor Daerah	PAI
39	Yulya Noviza, A.Md.Pd	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	IPA Terpadu
40	Nova Surianti, S.Pd	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	B.Indonesia
41	Fitriani, A.Md.Pd	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	B.Indonesia
42	Asrizi, S.Pd	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	M.L.B.Ingggris
43	Syaflinda Rosy, S.Pd	Pr	Guru Honor Sekolah	IPA Terpadu
44	Alismayetti, S.E	Pr	Guru Bantu Honor Daerah	Matematika
45	Murni	Pr	Guru Honor Yayasan	TIK
46	Hendramon	Lk	Guru Honor Yayasan	TIK
47	Tirta Dewi, S.Pd	Pr	Guru Honor Sekolah	PKn
48	Septi Apri Yeni, S.Psi	Pr	Guru Honor Sekolah	BK
49	Mery Heppy Pasaribu, A.Md	Pr	Guru Honor Sekolah	Agama Kristen
50	Ir Baslina	Pr	Guru Honor Sekolah	IPA Terpadu

3. Keadaan Siswa

Adapun keadaan siswa di SMP Negeri 8 Duri dapat dilihat pada tabel IV.2.

TABEL IV.2. Keadaan Siswa SMP Negeri 8 Duri Tahun Ajaran 2008/2009

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII	162	139	301
2	VIII	184	145	329
3	IX	151	148	299
Jumlah		497	432	929

(Sumber: Tata Usaha)

4. Sarana dan Prasarana

Dalam suatu lembaga pendidikan sarana dan prasarana memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. SMP Negeri 8 Duri secara bertahap telah menambah sarana yang ada demi terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik. Sarana dan prasarana yang di miliki SMP Negeri 8 Duri dapat dilihat pada tabel di bawah.

TABEL IV.3. Daftar Sarana SMP Negeri 8 Duri

No	Sarana Prasana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
2	Ruang Majelis Guru	2 Ruang
3	Ruang Belajar	15 Ruang
4	Rombel	28 Ruang
5	Ruang Perpustakaan	1 Ruang
6	Ruang kantor/TU	1 Ruang
7	Kantin	6 Ruang
8	WC/FAP	7 Ruang
9	Labor IPA	1 Ruang
10	Lapangan Olah raga	2 Buah
11	Bangku/Meja Murid	650 Buah
12	Almari Buku Perpustakaan	2 Buah
13	Almari Prakarya	1 Buah
14	Rak Buku	2 Buah
15	Filling Kabinet	3 Buah
16	Komputer/Laptop	4 Buah
17	Masin Tik	2 Buah

(Sumber: Tata Usaha)

5. Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. sehingga Kurikulum merupakan pedoman dalam menyelenggarakan pendidikan yang sangat penting membantu lembaga pendidikan untuk mencapai suatu tujuan. Dengan adanya kurikulum proses belajar mengajar akan terarah dengan baik. Maka berpedoman pada pengertian tersebut SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mulai dilaksanakan pada tahun 2006/2007. Untuk kurikulum SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis dapat dilihat pada table IV.4.

TABEL IV.4. Mata Pelajaran SMP Negeri 8 Duri

NO	MATA PELAJARAN
1	Pendidikan Agama Islam
2	Pendidikan Agama Kristen
3	Pendidikan Kewarganegaraan
4	Bahasa Indonesia
5	Matematika
6	Fisika
7	Biologi
8	Kimia
9	Geografi
10	Sejarah
11	Ekonomi
12	Kerajinan Tangan dan Kesenian
13	Penjaskes
14	Bahasa Inggris
15	Arab Melayu
16	Budaya Daerah
17	TIK
18	Ekskul

(Sumber: Tata Usaha)

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Penyajian hasil penelitian yang dianalisis yaitu motivasi belajar siswa secara individu dan perindikator dan aktifitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dari proses pembelajaran tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dan proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Awal pengamatan pertemuan pertama proses pembelajaran penulis lakukan tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Selanjutnya pertemuan berikutnya penulis melakukan pengamatan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban sebanyak empat kali siklus. Pengamatan tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dilakukan dengan mengisi lembar pengamatan siswa dan sesuai dengan indikator motivasi yang telah disiapkan. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh tiga orang pengamat yaitu :

- a. Guru = Fitri Andriani
- b. Pengamat 1 = Ir Baslina (10 orang siswa dan 1 guru)
- c. Pengamat 2 = Muhammad Fadhilah (10 orang siswa)
- d. Pengamat 3 = Mariana (10 orang siswa)

Penelitian ini dihentikan jika pada siklus penerapan tindakan telah mencapai target yang ingin dicapai, yaitu peneliti mempunyai target motivasi belajar matematika 75% untuk masing-masing indikator dan 80% untuk

ketercapaian dari seluruh indikator, dan untuk ketercapaian siswa peneliti mempunyai ukuran yaitu $81\% - 100\% =$ tinggi, $65\% - 80\% =$ sedang, $50\% - 64\% =$ rendah. Jika belum mencapai target tersebut, maka penelitian dilanjutkan pada siklus-siklus selanjutnya.

1. Pelaksanaan Pertemuan Pertama (Tanpa Tindakan) 12 Maret 2009

Pembelajaran tanpa tindakan ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan (2×40 menit) pada pokok bahasan bangun datar segi empat dengan sub pokok bahasan jajargenjang. Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan dengan metode yang biasa digunakan oleh guru matematika yakni metode ceramah dan pemberian tugas latihan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan semua keperluan dalam penelitian, yaitu merencanakan waktu penelitian dengan pihak sekolah dan guru matematika di sekolah tersebut, kelas yang diamati telah ditentukan yaitu kelas VII-7, karena kelas ini motivasi belajarnya tergolong rendah bila dibandingkan dengan kelas lain, menentukan materi pokok yaitu Bangun Datar Segi Empat, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Lampiran B₁), membuat soal latihan (Lampiran D₁), membuat tugas pengetahuan awal (Pekerjaan Rumah) siswa (Lampiran E₁), membuat pedoman pengisian lembar motivasi siswa (Lampiran G) dan tabel observasi siswa (Lampiran H) dan lembar aktifitas guru (Lampiran I₁).

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tanpa tindakan dan dilaksanakan pada hari Kamis. Pada pertemuan pertama, peneliti menggunakan metode yang selalu digunakan oleh guru matematika yakni ceramah dan pemberian tugas latihan pada sub pokok bahasan jajargenjang. Pada pertemuan ini guru membuka pelajaran dengan memberikan salam kepada siswa dan mengabsen siswa, guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yakni jajargenjang, dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru memotivasi siswa. Selanjutnya guru menjelaskan materi jajargenjang. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Kemudian guru memberi contoh soal untuk dibahas bersama-sama. Selanjutnya guru memberikan latihan-latihan kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal latihan. Kemudian guru mengawasi siswa dalam mengerjakan soal. Pada kegiatan akhir pembelajaran siswa mengumpulkan tugasnya, kemudian guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas dan guru memberikan tugas pengetahuan awal siswa berupa soal untuk materi pelajaran berikutnya.

Pada pertemuan awal ini penulis melihat bahwa motivasi dan keaktifan siswa sangat rendah sekali, sebagian siswa banyak yang kurang memperhatikan penjelasan guru, banyak berbicara sesamanya, malu bertanya, kelihatan wajah siswa ada yang kusut dan tidak

bersemangat, siswa hanya mengerjakan setengah dari tugas latihan yang diberikan bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas latihan tersebut. Dari aktifitas guru terlihat bahwa guru juga mengalami kesulitan dalam mengendalikan kelas.

Dari hasil lembar pengamatan motivasi siswa pada pertemuan pertama, terlihat bahwa siswa kurang merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru dan guru kelihatannya mengalami hambatan dalam pengendalian kelas. Sehingga, peneliti akan melakukan perbaikan pengajaran dengan cara penerapan siklus I strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Berikut hasil pengamatan untuk setiap subjek tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban:

TABEL IV.5. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Tanpa Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Pertemuan Awal

No	Nama Siswa	Indikator										Total	Persentase (%)	Ketercapaian Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	13	43.33	Rendah
2	S2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
3	S3	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	15	50.00	Rendah
4	S4	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
5	S5	3	1	3	2	1	2	2	1	3	2	20	66.66	Sedang
6	S6	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	19	63.33	Rendah
7	S7	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	13	43.33	Rendah
8	S8	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
9	S9	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	14	46.66	Rendah
10	S10	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	15	50.00	Rendah
11	S11	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	15	50.00	Rendah
12	S12	2	1	3	2	1	2	2	1	2	3	19	63.33	Rendah
13	S13	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	19	63.33	Rendah
14	S14	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	14	46.66	Rendah
15	S15	3	1	3	2	1	2	2	1	2	2	19	63.33	Rendah
16	S16	2	1	3	2	2	1	1	1	2	1	16	53.33	Rendah
17	S17	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	17	56.66	Rendah
18	S18	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
19	S19	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	14	46.66	Rendah
20	S20	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	70.00	Sedang
21	S21	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	17	56.66	Rendah
22	S22	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	19	63.33	Rendah
23	S23	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	14	46.66	Rendah
24	S24	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	13	43.33	Rendah
25	S25	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	14	46.66	Rendah
26	S26	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	15	50.00	Rendah
27	S27	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	15	50.00	Rendah
28	S28	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	17	56.66	Rendah
29	S29	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	17	56.66	Rendah
30	S30	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
	Jumlah	65	36	85	40	35	36	46	35	57	46			
	Persentase	72.22	40.00	94.44	44.44	38.88	40.00	51.11	38.88	63.33	51.11			
	Ketercapaian	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak			

$$\text{Ketercapaian dari seluruh indikator} = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

TABEL IV.6. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan Awal

No	Kegiatan	Hasil Observasi
1	Guru mengabsen siswa	2
2	Guru memperhatikan kesiapan siswa menerima pelajaran(sikap dan tempat duduk siswa) dan memulai pelajaran setelah nampak siswa siap belajar	2
3	Guru melakukan apersepsi	1
4	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	2
5	Guru memotivasi siswa	1
6	Guru menyajikan materi	2
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	2
8	Guru memberi contoh soal untuk dibahas bersama-sama	2
9	Guru memberikan latihan kepada siswa dan mengawasi siswa dalam mengerjakan soal	2
10	Guru meminta siswa mengumpulkan tugasnya	1
11	Guru membimbing siswa membuat rangkuman	1
12	Guru memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya dan meringkas materi yang akan dipelajari	2
Jumlah		20

2. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban, yakni dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan pembelajaran ini dilakukan sebanyak empat kali siklus, yakni pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan semua yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu:

- 1) Memilih suatu pokok bahasan (menyiapkan materi yang akan disajikan dalam pembelajaran)
 - 2) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
 - 3) Membuat buku siswa, soal latihan kelompok, kepingan jawaban dan jawaban pengecoh serta tiga buah kotak.
 - 4) Membuat perangkat pembelajaran strategi Pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban yang terdiri dari lembar pengamatan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa dan lembar aktifitas guru.
 - 5) Membuat kelompok siswa (jumlah anggota dalam setiap kelompok terdiri dari enam orang, dan bersifat heterogen terdiri dari siswa yang memiliki nilai akademik tinggi dan rendah)
 - 6) Membuat tugas pengetahuan awal siswa
- b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dilakukan oleh peneliti.

1) **Siklus I (16 Maret 2009)**

Perencanaan

Proses pembelajaran berdasarkan RPP-2 (Lampiran B₂) dan Soal Latihan Kelompok-1 (Lampiran F₁).

Implementasi

Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru melakukan apersepsi kepada siswa dilanjutkan dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang persegi panjang. Dan guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan persegi panjang. Dan selanjutnya, guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.

Guru membagi kelas menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok tidak boleh lebih dari 6 orang dan bersifat heterogen (*Langkah pertama dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Selanjutnya guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya dan guru menjelaskan materi secara singkat. Setelah guru menjelaskan materi secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya, guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok, dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda (*Langkah ke dua dari strategi*

pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban). Selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana (*Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dalam mengerjakan dan mendiskusikan jawaban dari soal kelompok tersebut, siswa dapat berpedoman kepada buku siswa yang telah diberikan, bertanya kepada teman yang lebih mengerti atau bertanya kepada guru. Selama proses diskusi kelompok, guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak (*Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (*siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut*). Selanjutnya Langkah keempat dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (*Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Kemudian guru mengklarifikasi jawaban siswa yang

tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (*Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan terakhir Guru meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. Selanjutnya guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas. Kemudian guru memberikan tugas pengetahuan awal siswa berupa soal untuk materi pelajaran berikutnya.

Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, dan observasi dilakukan oleh guru matematika disekolah tersebut, dan dua orang tenaga non guru. Berikut adalah hasil pengamatan untuk setiap subjek melalui pemberian tindakan. Adapun hasil observasinya dapat dilihat pada tabel IV.7.

TABEL IV.7. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator										Total	Persentase (%)	Ketercapaian Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	16	53.33	Rendah
2	S2	3	1	3	1	2	1	3	1	2	2	19	63.33	Rendah
3	S3	3	1	3	1	1	1	3	1	2	2	18	60.00	Rendah
4	S4	3	1	3	2	1	2	2	1	2	2	19	63.33	Rendah
5	S5	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	27	90.00	Tinggi
6	S6	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
7	S7	3	1	3	1	1	1	3	1	2	2	18	60.00	Rendah
8	S8	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	20	66.66	Sedang
9	S9	3	1	3	1	1	1	2	1	2	2	17	56.66	Rendah
10	S10	3	1	3	1	2	1	3	1	2	2	19	63.33	Rendah
11	S11	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	20	66.66	Sedang
12	S12	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
13	S13	3	2	3	2	3	1	3	2	2	2	23	76.66	Sedang
14	S14	3	1	3	1	2	1	2	1	2	2	18	60.00	Rendah
15	S15	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	23	76.66	Sedang
16	S16	3	2	3	1	2	1	3	1	2	2	20	66.66	Sedang
17	S17	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	22	73.33	Sedang
18	S18	3	1	3	1	1	1	3	1	3	2	19	63.33	Rendah
19	S19	3	1	3	1	1	1	3	1	2	2	18	60.00	Rendah
20	S20	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
21	S21	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	20	66.66	Sedang
22	S22	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
23	S23	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	17	56.66	Rendah
24	S24	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	17	56.66	Rendah
25	S25	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	18	60.00	Rendah
26	S26	3	1	3	1	2	1	2	1	2	2	18	60.00	Rendah
27	S27	2	2	3	2	1	1	3	2	2	2	20	66.66	Sedang
28	S28	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2	20	66.66	Sedang
29	S29	3	1	3	1	2	1	3	1	2	2	19	63.33	Rendah
30	S30	3	1	3	1	1	1	3	1	2	2	18	60.00	Rendah
	Jumlah	83	47	88	44	49	38	79	45	62	60			
	Persentase	92.22	52.22	97.77	48.88	54.44	42.22	87.77	50.00	68.88	66.66			
	Ketercapaian	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak			

$$\text{Ketercapaian dari seluruh indikator} = \frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$$

TABEL IV.8. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1

No	Kegiatan	Hasil
		Observasi
1	Guru mengabsen siswa	2
2	Guru melakukan apersepsi	2
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	2
4	Guru memotivasi siswa	1
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	3
6	Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok.	2
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	2
8	Guru menjelaskan materi	2
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok	2
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	2
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	1
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	1
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	2
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan	1
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	2
Jumlah		27

Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus I ini masih belum maksimal. Kendalanya yakni ketidaktertiban siswa di dalam kelas, sehingga konsentrasi siswa belajar tidak penuh dan pada akhirnya aktifitas belajar siswa kurang maksimal, walaupun siswa sudah mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Hanya sebagian siswa yang

aktif dalam proses pembelajaran, siswa banyak yang ribut. Dalam kerja kelompok, siswa kurang bisa bekerjasama dengan anggota kelompok lainnya, dan kurang mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Hanya separuh anggota kelompok yang mengerjakan soal, dan yang separuh lagi hanya menunggu jawaban dari anggota kelompoknya yang lain. Kendala yang lain yaitu kurangnya keberanian siswa dalam mempertanggung jawabkan hasil kerjanya dan siswa hanya mau mengemukakan pendapat jika diperintahkan oleh guru. Ketika guru menjelaskan dan mengklarifikasi jawaban dari masing-masing kelompok, banyak sekali siswa yang bersikap acuh tak acuh terhadap penjelasan guru tersebut. Di sini guru hanya membiarkan saja dan melihat kegiatan yang dilakukan oleh siswanya. Selain itu, ketika guru meminta kepada siswa hasil tugas kelompoknya, maka kelompok-kelompok tersebut tidak tepat waktu mengumpulkannya hal ini dikarenakan guru tidak tegas kepada siswa.

Kendala yang lain akibat kurangnya kedisiplinan siswa adalah waktu yang digunakan siswa dalam mendiskusikan jawaban dengan kelompoknya terlalu lama sehingga waktu untuk masing-masing kelompok menyajikan dan menguraikan jawaban mereka ke depan kelas kurang cukup, hal ini juga disebabkan karena siswa baru mengetahui prosedur belajarnya.

Selain itu juga tidak maksimalnya PTK ini disebabkan oleh faktor gurunya juga, guru masih kurang maksimal membimbing kelompok dan kurang mengarahkan pengelolaan kegiatan diskusi kelompok siswa. Dalam proses pembelajaran, guru hanya mengabsen siswa yang tidak hadir dalam proses pembelajaran. Guru dalam melakukan apersepsi sudah baik namun masih kurang melibatkan siswa, jadi untuk pertemuan selanjutnya sebaiknya guru lebih melibatkan siswa. Guru tidak memotivasi siswa, sehingga pada pertemuan selanjutnya guru harus memotivasi siswa lagi. Guru masih kurang sempurna dalam menjelaskan materi, jadi pada pertemuan selanjutnya guru harus lebih baik dalam menjelaskan materi. Dalam hal memerintahkan siswa guru masih kurang tegas, jadi untuk pertemuan selanjutnya dibutuhkan ketegasan guru. Guru dan siswa masih kurang sempurna dalam menyimpulkan materi, penyebabnya adalah kurangnya waktu dikarenakan guru belum sempurna mengatur waktu.

Walaupun dalam hal menjelaskan tata cara pelaksanaan strategi guru sudah sangat baik, dan hasil motivasi belajar matematika siswa masih sebesar 30% dari keseluruhan indikator namun poin 30% ini belum mencapai target yang peneliti inginkan, sehingga kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ini perlu dilanjutkan pada siklus II. Yakni dengan melakukan peningkatan

ke arah yang lebih baik lagi dibandingkan dengan aktifitas siklus I seperti yang telah dikemukakan di atas. Selain itu peneliti (guru) lebih memberi perhatian, mengarahkan dan meyakinkan pada siswa makna dari tugas pengetahuan awal siswa dan manfaat belajar berkelompok yang baik, dan menambah waktu untuk siswa maju ke depan kelas untuk menuliskan (mempertanggung jawabkan) kerja kelompok mereka. Serta guru mengatur waktu sedemikian rupa agar perencanaan dapat terlaksana sesuai dengan waktu yang tersedia.

2) Siklus II (19 Maret 2009)

Perencanaan

Proses pembelajaran berdasarkan RPP-3 (Lampiran B₃) dan Soal Latihan Kelompok-2 (Lampiran F₂)

Implementasi

Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa, pembelajaran ini dilakukan berdasarkan RPP-3. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru melakukan apersepsi kepada siswa. dilanjutkan dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang persegi. Guru memotivasi siswa, apabila materi ini dikuasai dengan baik, akan dapat membantu siswa menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan persegi.

Dan selanjutnya, guru menjelaskan kembali tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban kepada siswa. Karena pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pembagian kelompok, maka pada pertemuan ini hingga pertemuan selanjutnya tidak perlu dilakukan pembagian kelompok lagi. Selanjutnya guru memberikan buku siswa kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya dan guru menjelaskan materi secara singkat. Setelah guru menjelaskan materi secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya, guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok, dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda (*Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Selain perbedaan materi yang diajarkan, antara siklus I dan II terdapat perbedaan yang lain, yakni waktu untuk siswa berdiskusi dengan kelompoknya dikurangi 5 menit dan waktu tersebut ditambahkan ke waktu untuk siswa menguraikan jawaban kerja kelompok ke depan kelas. Selanjutnya guru memerintahkan siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan dan mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana (*Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dalam mengerjakan dan mendiskusikan jawaban dari

soal kelompok tersebut, siswa dapat berpedoman kepada buku siswa yang telah diberikan, bertanya kepada teman yang lebih mengerti atau bertanya kepada guru. Selama proses diskusi kelompok, guru memotivasi dan membimbing siswa. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak (*Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (*siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut*) di depan kelas. Selanjutnya Langkah keempat dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (*Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Kemudian guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (*Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan terakhir Guru meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. Selanjutnya guru dan siswa secara bersama

menyimpulkan materi yang telah dibahas. Kemudian guru memberikan tugas pengetahuan awal siswa berupa soal untuk materi pelajaran berikutnya.

Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, dan dilakukan oleh guru matematika disekolah tersebut, dua orang tenaga non guru. Berikut adalah hasil pengamatan untuk setiap subjek melalui pemberian tindakan. Adapun hasil observasinya dapat dilihat pada tabel IV.9.

TABEL IV.9. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator										Total	Persentase (%)	Ketercapaian Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S1	3	1	3	1	1	1	3	1	3	2	19	63.33	Rendah
2	S2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
3	S3	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	22	73.33	Sedang
4	S4	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
5	S5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
6	S6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
7	S7	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	22	73.33	Sedang
8	S8	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
9	S9	3	2	3	1	2	1	3	2	2	2	21	70.00	Sedang
10	S10	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
11	S11	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
12	S12	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	26	86.66	Tinggi
13	S13	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	83.33	Tinggi
14	S14	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	76.66	Sedang
15	S15	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	27	90.00	Tinggi
16	S16	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	22	73.33	Sedang
17	S17	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
18	S18	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	23	76.66	Sedang
19	S19	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	22	73.33	Sedang
20	S20	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	27	90.00	Tinggi
21	S21	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	23	76.66	Sedang
22	S22	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	26	86.66	Tinggi
23	S23	3	1	3	1	2	1	3	1	3	2	20	66.66	Sedang
24	S24	3	2	3	1	2	1	3	2	2	2	21	70.00	Sedang
25	S25	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	22	73.33	Sedang
26	S26	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	23	76.66	Sedang
27	S27	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	76.66	Sedang
28	S28	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	22	73.33	Sedang
29	S29	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	22	73.33	Sedang
30	S30	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	22	73.33	Sedang
	Jumlah	88	62	90	56	67	47	90	59	82	60			
	Persentase	97.77	68.88	100	62.22	74.44	52.22	100	65.55	91.11	66.66			
	Ketercapaian	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak			

Ketercapaian seluruh indikator adalah $\frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$

TABEL IV.10. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

No	Kegiatan	Hasil Observasi
1	Guru mengabsen siswa	2
2	Guru melakukan apersepsi	2
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	3
4	Guru memotivasi siswa	2
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	3
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	3
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	3
8	Guru menjelaskan materi	3
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok	2
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	3
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	2
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	2
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	3
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan	2
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	3
Jumlah		38

Refleksi

Dalam siklus II ini, peneliti sudah bisa melihat keaktifan siswa mengalami peningkatan khususnya keaktifan siswa bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahaminya. Tapi sangat disayangkan masih banyak siswa yang tidak mau membantu temannya atau membimbing temannya yang mengalami kesulitan (kurang paham) dalam pembelajaran matematika. Kemajuan yang

lain yaitu semua siswa sudah mau mengerjakan tugas pengetahuan awal siswa. Pada saat masing-masing kelompok menuliskan dan menguraikan jawaban dari soal kelompok yang dikerjakannya, peneliti sangat puas dengan jawaban mereka (hasil kerjanya), karena hampir semua tugas kelompok yang mereka kerjakan benar, hanya sedikit saja terjadi kesalahan, setiap kelompok terlihat bersaing untuk menjadi yang terbaik. Siswa juga kelihatan senang dengan benarnya mereka mengerjakan tugas kelompok tersebut dan kelompok yang masih kurang tepat dalam mengerjakan tugas kelihatan kesal dan makin termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan baik dan benar pada pertemuan berikutnya.

Sama halnya dengan siklus I, kelompok-kelompok masih terlambat dalam mengumpulkan tugas kelompoknya. Siswa masih banyak yang belum berani mempertanggungjawabkan jawaban atau penyelesaian dari tugas yang diberikan kepadanya, kebanyakan siswa hanya mengemukakan pendapat jika diperintahkan oleh gurunya.

Refleksi terhadap pelaksanaan metode, sudah terlihat banyak peningkatan pada aktifitas guru diantaranya, guru telah baik dalam hal memotivasi siswa baik itu ketika di awal proses pembelajaran walaupun di saat siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Guru sudah sangat baik dalam menjelaskan materi. Guru sudah tegas meminta siswa untuk berdiskusi dengan

kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok. Pengklarifikasian jawaban dan penyimpulan materi pun dilakukan guru dengan sempurna. Namun pada siklus ini masih juga terdapat kekurangan-kekurangan terhadap pelaksanaan metode diantaranya kurang tegasnya guru untuk menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugasnya.

Hasil motivasi belajar matematika siswa pada siklus II ini sebesar 50% dari keseluruhan indikator. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ini perlu dilanjutkan pada siklus III. Pada Siklus III, guru memberi dorongan kepada siswa agar siswa tidak hanya bersaing dalam mencapai hasil belajar yang baik, setiap kelompok harus juga memberi pemahaman penuh dan bertanggung jawab terhadap pemahaman anggota kelompoknya. Dan guru juga harus lebih mendorong atau memberi motivasi kepada siswa agar lebih berani mengemukakan pendapatnya dan tidak ragu-ragu lagi dalam mempertahankan jawaban yang diberikannya. Dan guru pada siklus III nanti (pertemuan berikutnya) memberi tahu bahwa penilaian yang diberikan tidak hanya pada hasil belajar kelompok tapi juga dilihat dari keaktifan kelompoknya, dan guru lebih bersikap tegas kepada siswa agar tepat waktu dalam mengumpulkan tugasnya.

3) Siklus III (23 Maret 2009)

Perencanaan

Proses pembelajaran berdasarkan RPP-4 (Lampiran B₄) dan Soal Latihan Kelompok-3 (Lampiran F₃).

Implementasi

Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa, pembelajaran ini dilakukan berdasarkan RPP-4. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru melakukan apersepsi kepada siswa. dilanjutkan dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang belah ketupat. Dan guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan belah ketupat. Dan selanjutnya, guru menjelaskan kembali tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban kepada siswa. Karena pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pembagian kelompok, maka pada pertemuan ini hingga pertemuan selanjutnya tidak perlu dilakukan pembagian kelompok lagi. Selanjutnya guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya dan guru menjelaskan materi secara singkat. Setelah guru menjelaskan

materi secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya, guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok, dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda (*Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan dan mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana (*Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dalam mengerjakan dan mendiskusikan jawaban dari soal kelompok tersebut, siswa dapat berpedoman kepada buku siswa yang telah diberikan, bertanya kepada teman yang lebih mengerti atau bertanya kepada guru. Selama proses diskusi kelompok, guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak (*Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (*siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut*). Selanjutnya Langkah keempat dari strategi pembelajaran aktif dengan metode

bermain jawaban diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (*Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Kemudian guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (*Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan terakhir Guru meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. Selanjutnya guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas. Guru menanyakan manfaat dari penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban kepada siswa dan terakhir guru memberi salam penutup kepada para siswa.

Observasi

Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, dan dilakukan oleh guru matematika disekolah tersebut, dua orang tenaga non guru. Berikut adalah hasil pengamatan dari setiap subjek melalui pemberian tindakan. Adapun hasil observasinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL IV.11. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Siklus III

No	Nama Siswa	Indikator										Total	Persentase (%)	Ketercapaian Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	76.66	Sedang
2	S2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	25	83.33	Tinggi
3	S3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
4	S4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	27	90.00	Tinggi
5	S5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
6	S6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
7	S7	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
8	S8	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	25	83.33	Tinggi
9	S9	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	23	76.66	Sedang
10	S10	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26	86.66	Tinggi
11	S11	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	25	83.33	Tinggi
12	S12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
13	S13	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	27	90.00	Tinggi
14	S14	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	25	83.33	Tinggi
15	S15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
16	S16	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
17	S17	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	26	86.66	Tinggi
18	S18	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26	86.66	Tinggi
19	S19	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3	24	80.00	Sedang
20	S20	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	27	90.00	Tinggi
21	S21	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	25	83.33	Tinggi
22	S22	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	93.33	Tinggi
23	S23	3	2	3	1	1	1	3	1	3	2	21	70.00	Sedang
24	S24	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
25	S25	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
26	S26	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
27	S27	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
28	S28	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
29	S29	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
30	S30	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	24	80.00	Sedang
	Jumlah	90	71	90	63	70	57	90	71	87	66			
	Persentase	100	78.88	100	70.00	77.77	63.33	100	78.88	96.66	73.33			
	Ketercapaian	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak			

Ketercapaian dari keseluruhan indikator adalah $\frac{7}{10} \times 100 = 70\%$

TABEL IV.12. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus III

No	Kegiatan	Hasil Observasi
1	Guru mengabsen siswa	3
2	Guru melakukan apersepsi	2
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	3
4	Guru memotivasi siswa	3
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	3
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	3
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	3
8	Guru menjelaskan materi	3
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok	2
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	3
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	3
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	3
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	3
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan	2
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	3
Jumlah		42

Refleksi

Pada siklus ketiga ini siswa lebih memusatkan perhatiannya pada pelajaran, siswa sudah sangat mulai terbiasa dengan strategi yang diterapkan, siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan, siswa tidak melihatkan keputus asaannya, siswa kelihatan senang dengan apa yang dikerjakan dengan persaingan kelompok dan senang dengan permainan menebak

jawaban dari soal berada di kotak mana, namun sangat disayangkan anggota kelompok masih kurang mau membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Siswa sekarang tidak malu-malu lagi untuk mengemukakan pendapatnya dan berani mempertahankan jawaban dari soal yang dikerjakannya jika diyakininya kebenarannya. Siswa kelihatan senang dengan benarnya siswa mengerjakan tugas tersebut. Siswa lebih menunjukkan percaya diri dan kemampuannya. Tapi sangat disayangkan, karena keasyikan mengerjakan soal dan berambisi untuk menjadi pemenang, mengakibatkan kelompok lupa menyalin hasil kerja kelompok mereka untuk dikumpulkan sehingga keterlambatan pengumpulan tugas terulang lagi dan hanya satu kelompok yang mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.

Refleksi terhadap pelaksanaan metode yakni aktifitas-aktifitas gurunya lebih meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Dalam mengabsen siswa, guru tidak lagi mengabsen siswa yang hadir saja, guru sudah sangat baik dalam memotivasi siswa dan membimbing siswa. Guru sudah tegas dan sangat baik kepada siswa dalam hal pelaksanaan permainan.

Namun pada siklus III ini masih juga terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu dalam hal meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan, guru masih bersikap kurang tegas. Dan dalam melakukan apersepsi, guru masih kurang melibatkan

siswa. Dikarenakan hasil motivasi belajar matematika siswa dari keseluruhan indikator telah mencapai 70%, berarti pelaksanaan tindakan belum memenuhi target sehingga tindakan perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya yaitu siklus IV. Pada siklus ke IV ini guru mendorong siswa agar lebih aktif lagi berdiskusi dalam kelompoknya, agar hasil kerja kelompok yang dihasilkanpun akan lebih baik dibandingkan dengan hasil kerja sebelumnya. Selain daripada itu, guru juga lebih mendorong siswa agar lebih mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, dikarenakan kelompok merupakan tim, dan kerjasama antar anggota kelompok akan membawa kesuksesan terhadap kelompok tersebut. Dan guru harus lebih tegas lagi kepada siswa agar siswa lebih tepat waktu lagi dalam mengumpulkan tugasnya. Dan dalam melakukan apresepasi guru lebih melibatkan siswa lagi.

4) Siklus IV (30 Maret 2009)

Perencanaan

Proses pembelajaran berdasarkan RPP-5 (Lampiran B₅) dan Soal Latihan Kelompok-4 (Lampiran F₄).

Implementasi

Guru masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa, pembelajaran ini dilakukan berdasarkan RPP-5. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa yang telah diberikan pada pertemuan

sebelumnya. Kemudian guru melakukan apersepsi kepada siswa. dilanjutkan dengan memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu tentang trapesium. Dan guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan trapesium. Dan selanjutnya, guru menjelaskan kembali tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban kepada siswa. Selanjutnya guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya dan guru menjelaskan materi secara singkat. Setelah guru menjelaskan materi secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya, guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok, dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda (*Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan dan mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana (*Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dalam mengerjakan dan mendiskusikan jawaban dari soal kelompok tersebut, siswa dapat berpedoman kepada buku siswa yang telah diberikan, bertanya

kepada teman yang lebih mengerti atau bertanya kepada guru. Selama proses diskusi kelompok, guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak (*Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (*siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut*). Selanjutnya Langkah keempat dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (*Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Kemudian guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami (*Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban*). Guru meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. Selanjutnya guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas. Guru menanyakan manfaat dari penerapan strategi pembelajaran aktif

dengan metode bermain jawaban kepada siswa dan memberi salam penutup kepada para siswa.

Observasi

Dari observasi terlihat peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Guru dan siswa sudah terbiasa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Sehingga peneliti menghentikan penelitiannya pada siklus keempat ini. Berikut adalah hasil pengamatan dari setiap subjek melalui pemberian tindakan. Adapun hasil observasinya dapat dilihat pada tabel di bawah.

TABEL IV.13. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Siklus IV

No	Nama Siswa	Indikator										Total	Persentase (%)	Ketercapaian Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	25	83.33	Tinggi
2	S2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	27	90.00	Tinggi
3	S3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	86.66	Tinggi
4	S4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
5	S5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
6	S6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
7	S7	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	27	90.00	Tinggi
8	S8	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	27	90.00	Tinggi
9	S9	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	86.66	Tinggi
10	S10	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	27	90.00	Tinggi
11	S11	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	27	90.00	Tinggi
12	S12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
13	S13	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
14	S14	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
15	S15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
16	S16	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	25	83.33	Tinggi
17	S17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
18	S18	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	93.33	Tinggi
19	S19	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	26	86.66	Tinggi
20	S20	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	93.33	Tinggi
21	S21	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	26	86.66	Tinggi
22	S22	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28	93.33	Tinggi
23	S23	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	25	83.33	Tinggi
24	S24	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	25	83.33	Tinggi
25	S25	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	25	83.33	Tinggi
26	S26	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	93.33	Tinggi
27	S27	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	96.66	Tinggi
28	S28	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	93.33	Tinggi
29	S29	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26	86.66	Tinggi
30	S30	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26	86.66	Tinggi
	Jumlah	90	81	90	78	73	65	90	74	89	84			
	Persentase	100	90.00	100	86.66	81.11	72.22	100	82.22	98.88	93.33			
	Ketercapaian	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya			

Ketercapaian dari keseluruhan indikator adalah $\frac{9}{10} \times 100 = 90\%$

TABEL IV.14. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus IV

No	Kegiatan	Hasil Observasi
1	Guru mengabsen siswa	3
2	Guru melakukan apersepsi	3
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	3
4	Guru memotivasi siswa	3
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	3
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	3
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	3
8	Guru menjelaskan materi	3
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok	3
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	3
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	3
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	3
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	3
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan	3
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	3
Jumlah		45

Refleksi

Pada siklus keempat ini siswa lebih memusatkan lagi perhatiannya pada pelajaran bila dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, siswa sudah sangat terbiasa dengan strategi yang diterapkan, siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan, siswa tidak melihatkan keputus asaan, siswa kelihatan senang dengan apa yang dikerjakan dengan persaingan

kelompok dan senang dengan permainan menebak jawaban dari soal berada di kotak mana. Kemajuan daripada siklus ini yaitu hampir semua kelompok mengumpulkan tugas kelompoknya dengan tepat waktu, hanya 1 (satu) kelompok saja yang tidak tepat waktu. Dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sudah sangat terlihat, hanya sedikit saja siswa yang kurang aktif. Namun keinginan siswa masih kurang dalam membantu temannya agar paham dengan materi yang sedang diajarkan.

Terhadap pelaksanaan metode, guru sudah sangat baik dalam melaksanakannya. Dan dikarenakan keseluruhan indikatornya telah mencapai target bahkan melebihi yakni 90%, maka pelaksanaan tindakan kelas peneliti hentikan atau tidak perlu untuk dilanjutkan. Dari setiap siklus pembelajaran yang peneliti amati terlihat perkembangan motivasi belajar matematika siswa terhadap pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban meningkat. Peningkatan ini juga salah satunya didorong dari penerapan cara menumbuhkan, meningkatkan dan memberikan motivasi belajar siswa yang peneliti ketahui dari beberapa ahli.

c. Tahap Penyajian Data

Pada tahap ini peneliti menyajikan data setelah semua kegiatan yang direncanakan dan diamati selesai, adapun data yang disajikan berkenaan dengan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 8 Duri

kelas VII-7 semester 2 yang mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban, dan hasil tindakan yang dianalisis adalah motivasi belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran baik melalui penerapan tindakan maupun tanpa penerapan tindakan.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Penelitian

Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti melakukan lima kali pertemuan dengan empat kali siklus. Analisis deskriptif keempat siklus tersebut yakni:

Pada siklus ke I, penelitian belum mencapai target. Ketercapaian dari seluruh indikator yakni 30%, yang berarti hanya tiga indikator yang memenuhi target. Pada siklus I ini indikator yang telah mencapai target adalah 92.22% siswa telah mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran, 97.77% siswa masuk kelas tepat waktu, dan 87.77% siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai. Sedangkan ketercapaian siswa, ada 16 orang siswa yang masih memiliki motivasi rendah, 13 orang siswa yang motivasinya sedang dan hanya ada 1 orang siswa yang motivasinya tinggi. Dan pelaksanaan metode pada siklus I ini, masih terdapat banyak kekurangan yakni guru tidak memotivasi siswa dan kurang membimbing siswa, guru masih kurang tegas kepada siswa,

dan dalam pengklarifikasian jawaban dan penyimpulan materi guru masih kurang sempurna hal ini dikarenakan waktu yang tersisa hanya sedikit.

Pada siklus ke II, ketercapain dari seluruh indikator adalah 50% berarti ada lima buah indikator yang telah mencapai target penelitian. Pada siklus ke II ini indikator yang telah mencapai target adalah 97.77% siswa mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran, semua siswa (100%) masuk kelas dengan tepat waktu, 74.44% siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahaminya, 100% (semua) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai, 91.11% siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan ketercapaian siswa yakni siswa yang motivasinya baik sekali ada 7 orang, siswa yang memiliki motivasi sedang ada 22 orang dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah ada 1 orang. Dan terhadap pelaksanaan metode, sudah terlihat banyak peningkatan pada aktifitas guru diantaranya, guru telah baik dalam hal memotivasi siswa baik itu ketika di awal proses pembelajaran walaupun di saat siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Guru sudah sangat baik dalam menjelaskan materi. Guru sudah tegas meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok. Pengklarifikasian jawaban dan penyimpulan materi pun

dilakukan guru dengan sempurna. Namun pada siklus ini masih juga terdapat kekurangan-kekurangan terhadap pelaksanaan metode diantaranya kurang tegasnya guru untuk menyuruh siswa untuk mengumpulkan tugasnya.

Pada siklus ke III, ketercapaian dari seluruh indikator adalah 70% berarti ada tujuh buah indikator yang telah mencapai target penelitian. Pada siklus ke III ini indikator yang telah mencapai target adalah 100% siswa mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran, sebanyak 78.88% siswa dapat mempertahankan pendapatnya, semua siswa (100%) masuk kelas dengan tepat waktu, 77.77% siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahaminya, 100% (semua) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai, sebanyak 78.88% siswa berani mengemukakan pendapatnya, 96.66% siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan ketercapaian siswa yakni siswa yang motivasinya tinggi ada 16 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 14 orang. Dan terhadap pelaksanaan metode yakni aktifitas-aktifitas gurunya lebih meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Dalam mengabsen siswa, guru tidak lagi menghabiskan waktu yang banyak dikarenakan guru hanya menanyakan siapa saja siswa yang tidak hadir dalam proses pembelajaran, guru sudah sangat baik dalam memotivasi siswa dan

membimbing siswa. Guru sudah tegas dan sangat baik kepada siswa dalam hal pelaksanaan permainan. Namun pada siklus III ini masih juga terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu dalam hal meminta hasil setiap kelompok untuk dikumpulkan, guru masih bersikap kurang tegas. Dan dalam melakukan apersepsi, guru masih kurang melibatkan siswa

Pada siklus ke IV, ketercapaian dari seluruh indikator adalah 90% berarti ada sembilan buah indikator yang telah mencapai target penelitian. Pada siklus ke IV ini indikator yang telah mencapai target adalah 100% siswa mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran, sebanyak 90.00% siswa dapat mempertahankan pendapatnya, semua siswa (100%) masuk kelas dengan tepat waktu, sebanyak 86.66% siswa telah aktif berdiskusi dengan kelompoknya, 81.11% siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahaminya, 100% (semua) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai, sebanyak 82.22% siswa berani mengemukakan pendapatnya, 98.88% siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung, 93.33% siswa mampu menyelesaikan soal matematika yang sulit. Sedangkan ketercapaian siswa yakni siswa yang memiliki motivasi tinggi ada 30 orang. Dan pada siklus IV ini ada satu buah indikator yang belum mencapai target yakni siswa masih sedikit enggan membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap

pemahaman matematika yakni sebesar 72.22%. Terhadap pelaksanaan metode, guru sudah sangat baik dalam melaksanakannya

2. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang disajikan tentang upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban, diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa persentase bobot motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban lebih tinggi daripada persentase bobot motivasi belajar matematika siswa tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Tingkat Aktifitas guru dan siswa juga semakin baik. Ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa khususnya pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat di SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis. Dengan demikian hasil analisis tindakan mendukung hipotesis tindakan yaitu jika menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban maka dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII -7 SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban, proses pembelajaran masih seperti biasanya dengan menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru matematika. Pada pertemuan yang kedua (siklus ke 1) dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban, proses pembelajaran belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. siswa masih takut untuk bertanya kepada guru, dan siswa masih kaku dengan strategi yang diterapkan, sehingga kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ini perlu dilanjutkan pada siklus II. Yakni dengan cara peneliti memberi perhatian, mengarahkan dan meyakinkan pada siswa makna dari tugas pengetahuan awal siswa, makna dari manfaat belajar berkelompok yang baik serta guru harus bisa menguasai kelas dan harus mampu memperbaiki proses pembelajarannya. Dari hasil lembar pengamatan. Pada pertemuan ketiga (siklus II), sudah mulai ada peningkatan, siswa perlahan-lahan mulai tampak bersemangat dengan strategi yang dilaksanakan, siswa juga sudah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, dan bertanya kepada guru bila ada materi yang membuat mereka ragu. Pada pertemuan yang keempat (siklus III) ini kemajuannya adalah siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya dan berani mempertahankan pendapatnya, jika ia yakini kebenarannya. Dikarenakan siswa belajar baik itu di rumah (melalui tugas pengetahuan awal siswa) dan disekolah, maka siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Sehingga sedikit tidaknya siswa

mempunyai keyakinan akan soal yang diajarkannya. Pada pertemuan ke lima (siklus IV), siswa lebih tepat waktu dalam mengumpulkan tugasnya dan keaktifan siswa semakin meningkat dengan aktifnya siswa berdiskusi dalam kelompoknya.

Maka secara bertahap terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa. Secara garis besar dalam penelitian ini diketahui, keinginan siswa bercerita dengan teman yang lain tidak ada lagi dikarenakan banyaknya soal yang harus dikerjakan oleh siswa dan keinginan masing-masing siswa untuk memenangkan kelompoknya dalam permainan tersebut, siswa sudah mau mengikuti pembelajaran dengan baik hingga akhir proses pembelajaran sehingga suasana kelas terasa lebih kondusif, aman dan menyenangkan. Siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya dan mempertahankan pendapatnya, hampir semua kelompok tepat waktu dalam mengumpulkan tugasnya, semua siswa sudah masuk kelas tepat waktu, siswa juga sudah aktif berdiskusi dalam kelompoknya dan aktif bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahaminya, siswa sudah mau mengerjakan tugas yang diberikan serta siswa sudah memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pelajaran berlangsung. Dengan demikian penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan meningkatkan motivasinya.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa ada peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri pada pokok bahasan Bangun Datar Segi Empat melalui penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban.

Berpedoman pada hasil analisis deskriptif dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa kelas VII-7 SMP Negeri 8 Duri sesudah penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban meningkat dari sebelumnya, hal ini dapat dilihat dari ketercapaian siswa yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum tindakan, ada 2 orang siswa yang memiliki motivasi sedang dan 28 orang siswa lainnya memiliki motivasi yang rendah.
2. Pada siklus I, ada 16 orang siswa yang masih memiliki motivasi rendah, 13 orang siswa yang motivasinya sedang dan hanya ada 1 orang siswa yang motivasinya tinggi.
3. Pada siklus II, siswa yang motivasinya tinggi ada 7 orang, siswa yang memiliki motivasi sedang ada 22 orang dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah ada 1 orang.
4. Pada siklus III, siswa yang motivasinya tinggi ada 16 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 14 orang.

5. Pada siklus IV, siswa yang memiliki motivasi tinggi ada 30 orang

Selain itu, jika dilihat dari ketercapaian indikatornya secara keseluruhan terlihat bahwa ketercapaian indikatornya adalah 90% atau secara terperinci yakni siswa telah mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran, siswa telah dapat mempertahankan pendapatnya, siswa masuk kelas tepat pada waktunya, siswa aktif berdiskusi dengan kelompoknya, siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahaminya, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai, siswa berani mengemukakan pendapat, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung, dan siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit.

Jika dilihat dari pelaksanaan metodenya, terlihat bahwa strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 8 Duri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis kemukakan melalui penulisan ini, peneliti ingin mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban dalam pembelajaran matematika, yaitu :

1. Pada dasarnya Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain

Jawaban ini sangat membutuhkan penekanan yang tegas kepada siswa pada saat memberikan tugas pengetahuan awal siswa, karena tugas yang

diberikan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, keaktifan proses belajar mengajar, dan terhadap keberhasilan kemampuan siswa baik secara individu maupun kelompok.

2. Kepada guru matematika yang ingin menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban agar dapat memahami langkah-langkah kerja dari strategi tersebut.
3. Sebelum penerapan strategi ini, sebaiknya guru membagi kelompok siswa pada pertemuan sebelumnya agar pembelajaran efektif, karena ini membutuhkan waktu untuk mengatur siswa dan memberikan pengarahan.
4. Kepada guru matematika, diharapkan setelah membaca hasil penelitian ini, agar dapat mengefektifkan dan memvariasikan strategi pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan demikian pembelajaran akan dapat lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Ada beberapa indikator motivasi yang tidak dapat diobservasi secara maksimal. Oleh karenanya agar lebih didapat lagi data yang lebih akurat, maka untuk penelitian selanjutnya, hendaknya dibuat indikator yang dapat diukur secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Angkowo, Robertus. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____ & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Menagajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- B.Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Dalyono. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Consuelo G Sevilla dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI Press.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Rajawali Pers
- _____. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- L Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nuansa.
- Mudjiman, Haris. 2007. *Belajar Mandiri*. Surakarta : LPP UNS dan UNS Press
- Purwanto, Ngalim.1990. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rohani Ahmad dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pemgajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar dengan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching

- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perada.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Turmudi. 2008. *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Leuser Cita Pustaka.
- Hisyam Zaini dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Silabus Pembelajaran	95
Lampiran B ₁ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1)	96
Lampiran B ₂ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-2)	99
Lampiran B ₃ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-3).....	103
Lampiran B ₄ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-4).....	107
Lampiran B ₅ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-5).....	111
Lampiran C ₁ Buku Siswa 1	115
Lampiran C ₂ Buku Siswa 2	119
Lampiran C ₃ Buku Siswa 3	123
Lampiran C ₄ Buku Siswa 4	129
Lampiran D ₁ Latihan RPP-1 Tanpa Tindakan	133
Lampiran E ₁ Soal Pekerjaan Rumah RPP-2.....	136
Lampiran E ₂ Soal Pekerjaan Rumah RPP-3.....	137
Lampiran E ₃ Soal Pekerjaan Rumah RPP-4.....	138
Lampiran E ₄ Soal Pekerjaan Rumah RPP-5.....	139
Lampiran F ₁ Soal Latihan Kelompok (Siklus I)	142
Lampiran F ₂ Soal Latihan Kelompok (Siklus II)	149
Lampiran F ₃ Soal Latihan Kelompok (Siklus III).....	154
Lampiran F ₄ Soal Latihan Kelompok (Siklus IV).....	162
Lampiran G Pedoman Pengisian Lembar Observasi Motivasi Siswa.....	169
Lampiran H Tabel Observasi Motivasi Siswa	171
Lampiran I Pedoman Pengisian Lembar Aktiftas Guru	172

Lampiran J ₁ Lembar Observasi 1 Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Sebelum Tindakan	176
Lampiran J ₂ Lembar Observasi 2 Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I.....	177
Lampiran J ₃ Lembar Observasi 3 Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II.....	178
Lampiran J ₄ Lembar Observasi 4 Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus III.....	179
Lampiran J ₅ Lembar Observasi 5 Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus IV.....	180

DAFTAR TABEL

TABEL III. 1. Waktu Penelitian	33
TABEL IV. 1. Daftar Keadaan Tenaga Guru SMPN 8 Duri	45
TABEL IV. 2. Keadaan Siswa SMPN 8 Duri.....	46
TABEL IV. 3. Daftar Sarana SMPN 8 Duri	46
TABEL IV. 4. Mata Pelajaran SMPN 8 Duri	47
TABEL IV. 5. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Tanpa Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Pertemuan Awal	52
TABEL IV. 6. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Pertemuan Awal	53
TABEL IV. 7. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Siklus I	58
TABEL IV. 8. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I.....	59
TABEL IV. 9. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Siklus II	65
TABEL IV. 10. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II.....	66
TABEL IV. 11. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Siklus III.....	72
TABEL IV. 12. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus III	73
TABEL IV. 13. Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban Siklus IV.....	78

Lampiran A

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : VII-7 / Genap

Tahun Ajaran : 2008 / 2009

A. Standar Kompetensi : Memahami konsep segitiga dan segiempat serta menentukan ukurannya

B. Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi, menentukan keliling dan luas bangun datar segi empat

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Pokok	Alokasi Waktu	Sumber Alat
1	Mengidentifikasi, menentukan keliling dan luas bangun datar segi empat	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian genjang, persegi panjang, belah ketupat, dan trapesium. 2. Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat bangun datar segi empat jika ditinjau dari sisi, sudut dan diagonalnya 3. Siswa dapat menghitung keliling dan luas bangun datar segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah	Bangun datar segi empat	10 x 40 menit	1. Buku paket matematika SMP Kelas VII 2. Buku-buku yang menunjang proses pembelajaran 3. Spidol 4. Penggaris

C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran : Terlampir

D. Penilaian

1. Penilaian pada saat pembelajaran
2. Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah :

Lampiran B₁

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 1-TANPA TINDAKAN)

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 8 Duri
Kelas/Semester	: VII-7/II
Pertemuan ke	: Satu (1)
Alokasi waktu	: 2 X 40 Menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi sifat-sifat jajar genjang
2. Menghitung keliling dan luas jajar genjang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian jajar genjang
2. Menjelaskan sifat-sifat jajar genjang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Menghitung keliling dan luas bangun jajar genjang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian jajar genjang.
2. Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat jajar genjang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. siswa dapat menghitung keliling dan luas jajar genjang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

E. Materi Pembelajaran

Pengertian jajar genjang, sifat-sifat jajar genjang dan menghitung keliling dan luas jajar genjang serta menggunakan hitungan keliling dan luas jajar genjang dalam pemecahan masalah.

F. Strategi/Metode

Ceramah, dan pemberian tugas latihan.

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1.	Kegiatan Awal (10 Menit) a. Guru memberikan salam kepada siswa b. Guru mengabsen siswa c. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu jajargenjang dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran d. Guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan segi empat khususnya jajargenjang	10 menit

2.	Kegiatan Inti (60 Menit) a. Guru menjelaskan tentang pengertian jajar genjang, mengenai sifat-sifat jajar genjang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya serta mengenai keliling dan luas jajar genjang dan menerapkan rumus tersebut dalam pemecahan masalah. b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. c. Guru memberi contoh soal untuk dibahas bersama-sama d. Guru memberikan latihan soal kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal latihan. e. Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan soal	60 menit
----	--	-------------

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
3.	Kegiatan Akhir a. Siswa mengumpulkan tugasnya b. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas c. Guru memberikan tugas pengetahuan awal siswa berupa soal untuk materi pelajaran berikutnya	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

a. Buku cetak

- 1) Karangan Husein Tampomas. 2006. *Matematika Plus SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Yudhistira

2) Karangan M.Cholik Adinawan. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.

3) Buku Ringkasan soal dan Bank soal Matematika untuk SMP/MTs

2. Alat

White Board, spidol, penghapus.

I. Penilaian

1. Penilaian pada saat pembelajaran

2. Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah

Lampiran B₂

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 2)-Siklus 1

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 8 Duri
Kelas/Semester	: VII-7/II
Pertemuan ke	: Dua (2)
Alokasi waktu	: 2 X 40 Menit (1 Pertemuan)

B. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, menghitung keliling dan luas persegi panjang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian persegi panjang
2. Menjelaskan sifat-sifat persegi panjang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Menghitung keliling dan luas bangun persegi panjang serta menggunakan dalam pemecahan masalah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami pengertian persegi panjang menurut sifatnya.
2. Siswa memahami sifat-sifat persegi panjang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Siswa dapat menghitung keliling dan luas persegi panjang

E. Materi Pembelajaran

Pengertian persegi panjang, mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang dan menghitung keliling dan luas persegi panjang.

F. Strategi/Metode

Strategi : Pembelajaran Aktif

Metode : Bermain Jawaban

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1	Kegiatan Awal a. Guru memberikan salam kepada murid b. Guru mengabsen siswa c. Mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa d. Guru melakukan apersepsi: mengingatkan kembali tentang bangun datar segi empat. e. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu persegi panjang dan menyampaikan tujuan pembelajaran f. Guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan persegi panjang. g. Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.	10 menit
2	Kegiatan Inti a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok tidak boleh lebih dari 6 orang dan bersifat heterogen. (<i>Langkah pertama dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>) b. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya c. Guru menjelaskan materi tentang persegi panjang secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya	20 menit

3	a. Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok tentang persegi panjang. Dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda. <i>(Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban).</i>	20 menit
---	---	-------------

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
	<p>b. Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan mengenai persegi panjang yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana. <i>(Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i></p> <p>c. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi</p>	
4	<p>a. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak <i>(Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban).</i> Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jalan tersebut</p> <p>b. Langkah 4a diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan <i>(Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i></p> <p>c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang</p>	20 menit

	materi yang belum dipahami. (<i>Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>)	
5	Kegiatan Akhir a. Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas c. Guru memberikan tugas pengetahuan awal untuk materi pelajaran berikutnya	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

- Karangan Husein Tampomas. 2006. *Matematika Plus SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Yudhistira
- Karangan M.Cholik Adinawan. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Buku Ringkasan soal dan Bank soal Matematika untuk SMP/MTs

2. Alat

White Board, spidol, penghapus

I. Penilaian

- Penilaian pada saat pembelajaran
- Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah

Lampiran B₃

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 3)-Siklus 2

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 8 Duri
Kelas/Semester	: VII-7/II
Pertemuan ke	: Tiga (3)
Alokasi waktu	: 2 X 40 Menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat persegi, menghitung keliling dan luas persegi serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian persegi
2. Menyelesaikan sifat-sifat persegi ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Menghitung keliling dan luas bangun persegi serta menggunakan dalam pemecahan masalah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami pengertian persegi menurut sifatnya.
2. Siswa memahami sifat-sifat persegi ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Siswa dapat menghitung keliling dan luas persegi

E. Materi Pembelajaran

Pengertian persegi, mengidentifikasi sifat-sifat persegi dan menghitung keliling dan luas persegi.

F. Strategi/Metode

Strategi : Pembelajaran Aktif

Metode : Bermain Jawaban

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1	Kegiatan Awal a. Guru memberikan salam kepada murid b. Guru mengabsen siswa c. Mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa d. Guru melakukan apersepsi: mengingatkan kembali tentang bangun datar segi empat. e. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu persegi dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran f. Guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan persegi. g. Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.	10 menit
2	Kegiatan Inti a. Pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pembagian kelompok, kelompok tersebut berlaku untuk pertemuan berikutnya. Sehingga pada pertemuan ini guru langsung memerintahkan siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya. b. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya c. Guru menjelaskan materi tentang persegi secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya	20 menit

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
3	<p>a. Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok tentang persegi. Dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda. <i>(Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban).</i></p> <p>b. Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan mengenai persegi yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana. <i>(Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i></p> <p>c. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi</p>	15 menit
4	<p>a. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak <i>(Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban).</i> Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut <i>(siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut)</i></p> <p>b. Langkah 4a diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan <i>(Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i></p> <p>c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang</p>	25 menit

	materi yang belum dipahami. (<i>Langkah ke enam dari</i>	
No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
	<i>strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i>	
5	Kegiatan Akhir a. Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. b. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas c. Guru memberikan tugas pengetahuan awal bagi siswa untuk materi berikutnya	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

- Karangan Husein Tampomas. 2006. *Matematika Plus SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Yudhistira
- Karangan M.Cholik Adinawan. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Buku Ringkasan soal dan Bank soal Matematika untuk SMP/MTs

2. Alat

White Board, spidol, penghapus

I. Penilaian

- Penilaian pada saat pembelajaran
- Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah

Lampiran B₄

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 4)-Siklus 3

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 8 Duri
Kelas/Semester	: VII-7/II
Pertemuan ke	: Empat (4)
Alokasi waktu	: 2 X 40 Menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat belah ketupat, menghitung keliling dan luas belah ketupat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

- A. Menjelaskan pengertian belah ketupat
- B. Menyelesaikan sifat-sifat belah ketupat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
- C. Menghitung keliling dan luas bangun belah ketupat serta menggunakan dalam pemecahan masalah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami pengertian belah ketupat menurut sifatnya.
2. Siswa memahami sifat-sifat belah ketupat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Siswa dapat menghitung keliling dan luas belah ketupat

E. Materi Pembelajaran

Pengertian belah ketupat, mengidentifikasi sifat-sifat belah ketupat dan menghitung keliling dan luas belah ketupat.

F. Strategi/Metode

Strategi : Pembelajaran Aktif

Metode : Bermain Jawaban

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1	Kegiatan Awal a. Guru memberikan salam kepada murid b. Guru mengabsen siswa c. Mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa d. Guru melakukan apersepsi: mengingatkan kembali tentang bangun datar segi empat. e. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu belah ketupat dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran f. Guru memotivasi siswa, apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan belah ketupat. g. Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.	10 menit
2	Kegiatan Inti a. Pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pembagian kelompok, kelompok tersebut berlaku untuk pertemuan berikutnya. Sehingga pada pertemuan ini guru langsung memerintahkan siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya. b. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya c. Guru menjelaskan materi tentang belah ketupat secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya	20 menit

3	a. Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok tentang belah ketupat. Dan masing-masing kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda. <i>(Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i>	15 menit
No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
	b. Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan mengenai belah ketupat yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana. <i>(Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i> c. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	
4	a. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak <i>(Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (siswa bertanggung jawabkan jawaban tersebut)</i> b. Langkah 4a diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan <i>(Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban)</i> c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang	25 menit

	materi yang belum dipahami. (<i>Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>)	
5	Kegiatan Akhir a. Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. b. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi	10 menit

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
	yang telah dibahas c. Guru memberikan tugas pengetahuan awal bagi siswa untuk materi berikutnya	

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

- Karangan Husein Tampomas. 2006. *Matematika Plus SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Yudhistira
- Karangan M.Cholik Adinawan. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Buku Ringkasan soal dan Bank soal Matematika untuk SMP/MTs

2. Alat

White Board, spidol, penghapus

I. Penilaian

- Penilaian pada saat pembelajaran
- Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah

Lampiran B₅

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 5)-Siklus 4

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 8 Duri
Kelas/Semester	: VII-7/II
Pertemuan ke	: Lima (5)
Alokasi waktu	: 2 X 40 Menit (1 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat trapesium, menghitung keliling dan luas trapesium serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian trapesium
2. Menyelesaikan sifat-sifat trapesium ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Menghitung keliling dan luas bangun trapesium serta menggunakan dalam pemecahan masalah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami pengertian trapesium menurut sifatnya.
2. Siswa memahami sifat-sifat trapesium ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Siswa dapat menghitung keliling dan luas trapesium

E. Materi Pembelajaran

Pengertian trapesium, mengidentifikasi sifat-sifat trapesium dan menghitung keliling dan luas trapesium.

F. Strategi/Metode

Strategi : Pembelajaran Aktif

Metode : Bermain Jawaban

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1	Kegiatan Awal a. Guru memberikan salam kepada murid b. Guru mengabsen siswa c. Mengumpulkan tugas pengetahuan awal siswa d. Guru melakukan apersepsi: mengingatkan kembali tentang bangun datar segi empat. e. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari yaitu trapesium dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran f. Guru memotivasi siswa yakni apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan trapesium. g. Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban.	10 menit
2	Kegiatan Inti a. Pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pembagian kelompok, kelompok tersebut berlaku untuk pertemuan berikutnya. Sehingga pada pertemuan ini guru langsung memerintahkan siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya. b. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya c. Guru menjelaskan materi tentang trapesium secara singkat dan memberikan kesempatan untuk bertanya	20 menit
3	a. Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok tentang trapesium. Dan masing-masing	15 menit

	kelompok memperoleh soal yang berbeda-beda. (<i>Langkah ke dua dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>).	
--	---	--

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
	<p>b. Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan mengenai trapesium yang ada di soal latihan kelompok dan memperkirakan jawaban tersebut berada di kotak mana. (<i>Langkah ke tiga dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>)</p> <p>c. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi</p>	
4	<p>a. Setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya maka mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak (<i>Langkah ke empat strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>). Dan siswa harus menguraikan proses atau jalan dari jawaban tersebut (<i>siswa mempertanggung jawabkan jawaban tersebut</i>)</p> <p>b. Langkah 4a diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan (<i>Langkah ke lima dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>)</p> <p>c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa yang tidak benar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (<i>Langkah ke enam dari strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban</i>)</p>	25 menit

5	Kegiatan Akhir a. Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling banyak benar mengerjakan soal. b. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas dan guru memberi salam penutup kepada para siswa	10 menit
---	---	-------------

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

- Karangan Husein Tampomas. 2006. *Matematika Plus SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Yudhistira
- Karangan M.Cholik Adinawan. 2007. *Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Buku Ringkasan soal dan Bank soal Matematika untuk SMP/MTs

2. Alat

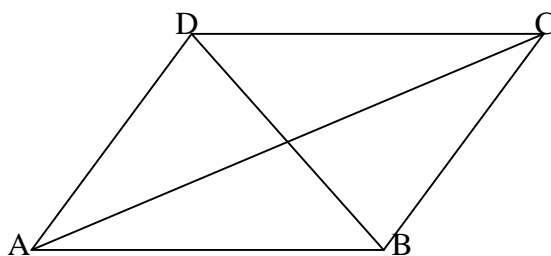
White Board, spidol, penghapus

I. Penilaian

- Penilaian pada saat pembelajaran
- Penilaian dari tugas/pekerjaan rumah

Latihan D**LATIHAN RPP-1 TANPA TINDAKAN****Soal**

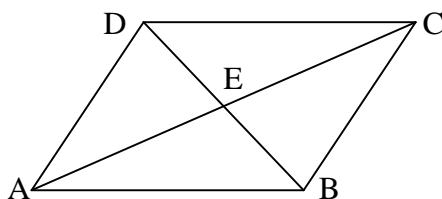
1. Diberikan jajar genjang ABCD, dengan kedua diagonal berpotongan di E, $CD = 16$ cm, $BC = 12$ cm, diagonal terpanjang 24 cm, dan diagonal terpendek 14 cm. Hitung panjang AD, AB, BE, ED!
2. Diketahui jajar genjang ABCD dengan $AB = 12$ cm, $AD = 10$ cm, dan DE tegak lurus AB sehingga $DE = 8$ cm.
 - a. Hitunglah keliling jajar genjang tersebut
 - b. Tentukanlah luas jajar genjang ABCD
3. Diketahui jajar genjang ABCD, kedua diagonalnya berpotongan di titik O (lihat gambar di bawah). Jika $\angle B = 120^\circ$, $\angle A_2 = 35^\circ$, dan $\angle B_2 = 55^\circ$, hitunglah:
 - a. $\angle A$, $\angle C$, dan $\angle D$
 - b. $\angle A_1$, $\angle B_1$, $\angle C_1$, $\angle D_1$, $\angle O_1$, $\angle C_2$, $\angle D_2$, $\angle O_2$, $\angle O_3$, $\angle O_4$



4. Diberikan jajar genjang ABCD, dengan $AB = (4x - 5)$ cm dan $BC = (80 - 6x)$ cm. Jika diketahui kelilingnya = 110 cm dan garis tinggi DE pada sisi AB panjangnya 14 cm, hitunglah nilai x , panjang AB, panjang BC, luas jajargenjang ABCD!

Jawaban

1.

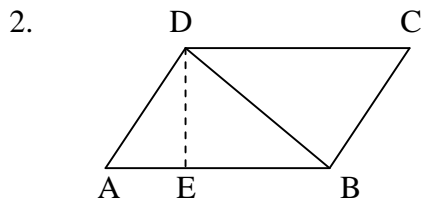


Panjang $AD = BC = 12 \text{ cm}$

Panjang $AB = CD = 16 \text{ cm}$

Diagonal terpanjang adalah $AC = 24 \text{ cm}$ sehingga $AE = EC = \frac{24}{2} = 12 \text{ cm}$

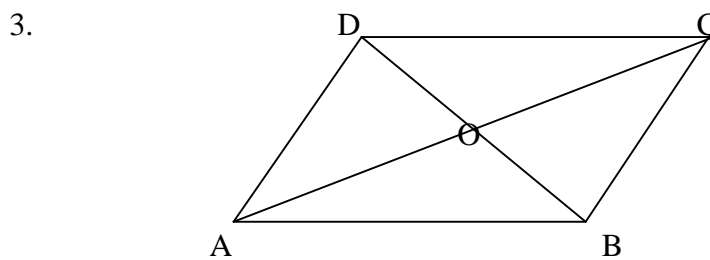
Diagonal terpendek adalah $DB = 14 \text{ cm}$ sehingga $DE = EB = \frac{14}{2} = 7 \text{ cm}$



a. Keliling jajargenjang $= 2 AB + 2 AD$

$$= 2 (12) + 2 (10) = 24 + 20 = 44 \text{ cm}$$

b. Luas jajargenjang $= AB \times DE = 12 \text{ cm} \times 8 \text{ cm} = 96 \text{ cm}^2$



a. $\angle B = \angle D = 120^\circ$

$$\angle A + \angle C = 360^\circ - (\angle B + \angle D) = 360^\circ - (120^\circ + 120^\circ) = 360^\circ - 240^\circ = 120^\circ$$

$$\text{Berarti } \angle A = \frac{120^\circ}{2} = 60^\circ \text{ dan } \angle C = \frac{120^\circ}{2} = 60^\circ$$

b. $\angle B_1 = \angle B - \angle B_2 = 120^\circ - 55^\circ = 65^\circ$

$$\angle O_1 = 180^\circ - (\angle B_2 + \angle A_2) = 180^\circ - (55^\circ + 35^\circ) = 180^\circ - 90^\circ = 90^\circ$$

$$\angle A_2 = \angle C_2 = 35^\circ$$

$$\angle C_1 = \angle C - \angle C_2 = 60^\circ - 35^\circ = 25^\circ \text{ dan } \angle C_1 = \angle A_1 = 25^\circ$$

$$\angle O_2 = 180^\circ - (\angle B_1 + \angle C_1) = 180^\circ - (65^\circ + 25^\circ) = 180^\circ - 90^\circ = 90^\circ$$

$$\angle O_1 \text{ bertolak belakang dengan } \angle O_3 \text{ berarti } \angle O_1 = \angle O_3 = 90^\circ$$

$$\angle O_2 \text{ bertolak belakang dengan } \angle O_4 \text{ berarti } \angle O_2 = \angle O_4 = 90^\circ$$

$$\angle D_2 = 180^\circ - (\angle O_3 + \angle C_2) = 180^\circ - (90^\circ + 35^\circ) = 180^\circ - 125^\circ = 55^\circ$$

$$\angle D_1 = 180^\circ - (\angle O_4 + \angle A_1) = 180^\circ - (90^\circ + 25^\circ) = 180^\circ - 115^\circ = 65^\circ$$

4. Keliling jajargenjang = 2 AB + 2 BC

$$110 = 2(4x - 5) + 2(80 - 6x)$$

$$110 = 8x - 10 + 160 - 12x$$

$$-8x + 12x = 160 - 10 - 110$$

$$4x = 40 \rightarrow x = \frac{40}{4} = 10$$

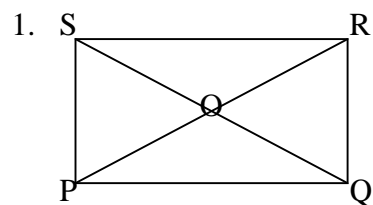
$$\text{Sehingga panjang AB} = 4x - 5 = 4(10) - 5 = 40 - 5 = 35$$

$$\text{Dan panjang BC} = 80 - 6x = 80 - 6(10) = 80 - 60 = 20$$

$$\text{Luas jajargenjang ABCD} = AB \times DE = 35 \text{ cm} \times 14 \text{ cm} = 490 \text{ cm}^2$$

Lampiran E₁**Tugas Pekerjaan Rumah RPP-2****Soal**

1. Gambarlah persegi panjang PQRS beserta diagonal-diagonalnya. Tulislah tiga pasang garis yang sama panjang !
2. Hitunglah luas persegi panjang yang mempunyai:
 - a. Panjang = 35 m dan lebarnya = 15 m
 - b. Panjang = 24 dm dan lebarnya = 12 dm

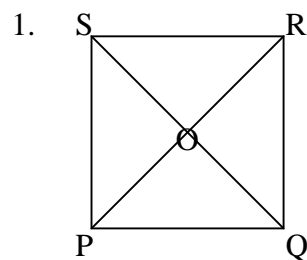
Jawaban

Garis yang sama panjang adalah $QP = RS$, $RQ = SP$, $PR = SQ$

2. Luas persegi panjang = $p \times l = 35 \text{ m} \times 15 \text{ m} = 525 \text{ m}^2$
 Luas persegi panjang = $p \times l = 24 \text{ dm} \times 12 \text{ dm} = 288 \text{ dm}^2$

Lampiran E₂**Tugas Pekerjaan Rumah RPP-3****Soal**

1. Gambarkanlah persegi PQRS beserta diagonalnya yaitu O
 - a. Tuliskan tiga garis yang sama panjang dengan PQ
 - b. Tiga garis yang sama panjang dengan SO
 - c. Empat sudut siku-siku yang titik sudutnya O
2. Hitunglah keliling persegi yang panjang sisinya:
 - a. 18 cm
 - b. 9 cm

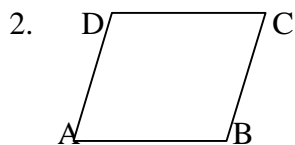
Jawaban

- a. $PQ = QR = RS = SP$
 - b. $SO = OQ = OR = OP$
 - c. $\angle POQ, \angle QOR, \angle ROS, \angle SOP$
2. a. Keliling persegi $= 4s = 4 \times 18 \text{ cm} = 72 \text{ cm}$
 - b. Keliling persegi $= 4s = 4 \times 9 \text{ cm} = 36 \text{ cm}$

Lampiran E₃**Tugas Pekerjaan Rumah RPP-4****Soal**

1. Hitunglah keliling belah ketupat, jika diketahui kedua diagonalnya:

- a. 16 cm dan 28 cm
- b. 10 cm dan 50 cm



Pada belah ketupat ABCD di atas, tentukanlah: nilai x dan besar $\angle BAC$ dan $\angle ABC$!

Jawaban

1. a. Misal diagonal $AC = 28$ cm dan diagonal $BD = 16$ cm

✓ Jika $AC = 28$ cm, maka $AO = \frac{1}{2} \times AC = \frac{1}{2} \times 28 \text{ cm} = 14 \text{ cm}$

✓ Jika $BD = 16$ cm, maka $BO = \frac{1}{2} \times BD = \frac{1}{2} \times 16 \text{ cm} = 6 \text{ cm}$

✓ Maka $AB =$

$$\sqrt{AO^2 + BO^2} = \sqrt{14^2 + 6^2} = \sqrt{196 + 36} = \sqrt{232} = 2\sqrt{58} \text{ cm}$$

✓ Sehingga keliling $= 4 \times s = 4 \times 2\sqrt{58} \text{ cm} = 8\sqrt{58}$

b. Misal diagonal $AC = 50$ cm dan diagonal $BD = 10$ cm

✓ Jika $AC = 50$ cm, maka $AO = \frac{1}{2} \times AC = \frac{1}{2} \times 50 \text{ cm} = 25 \text{ cm}$

✓ Jika $BD = 10$ cm, maka $BO = \frac{1}{2} \times BD = \frac{1}{2} \times 10 \text{ cm} = 5 \text{ cm}$

✓ Maka $AB =$

$$\sqrt{AO^2 + BO^2} = \sqrt{25^2 + 5^2} = \sqrt{625 + 25} = \sqrt{650} = 5\sqrt{26} \text{ cm}$$

✓ Sehingga keliling $= 4 \times s = 4 \times 5\sqrt{26} \text{ cm} = 20\sqrt{26} \text{ cm}$

2. a. $\angle A + \angle B = 180^0$

$$3x^0 + 6x^0 = 180^0$$

$$9x^0 = 180^0$$

$$x^0 = \frac{180^0}{9} = 20^0$$

Maka $\angle A = \angle C = 3x^0 = 3 \times 20^0 = 60^0$

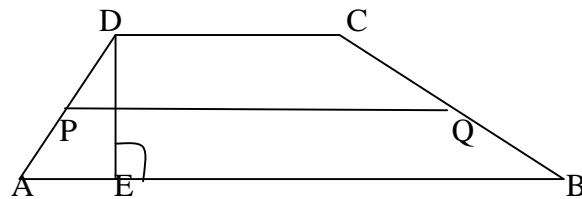
Dan $\angle B = \angle D = 6x^0 = 6 \times 20^0 = 120^0$

b. Besar $\angle BAC = \frac{1}{2} \times \angle A = \frac{1}{2} \times 60^0 = 30^0$

Besar $\angle ABC = \text{besar } \angle B = 120^0$

Lampiran E₄**Tugas Pekerjaan Rumah RPP-5****Soal**

1.



Jika luas trapesium di atas adalah 25 cm^2 , panjang $CD = 4 \text{ cm}$, panjang $PQ = 5 \text{ cm}$. Maka tentukanlah panjang AB dan DE dari trapesium di atas!

2. ABCD adalah trapesium, $AB \parallel CD$, $\angle A = 80^\circ$, $\angle B = 60^\circ$, $\angle C = 3x$, $\angle D = 2y$. Tunjukkanlah bahwa $x = 40^\circ$ dan $y = 50^\circ$!

Jawaban

$$1. \text{ Panjang } PQ = \frac{1}{2}(AB + CD)$$

$$5 = \frac{1}{2}(AB + 4)$$

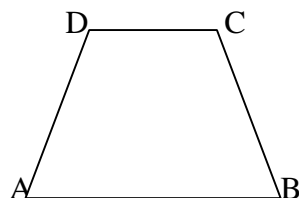
$$10 = AB + 4 \text{ maka panjang } AB = 10 - 4 = 6 \text{ cm}$$

$$\text{Luas trapesium} = \frac{1}{2} \times (AB + CD) \times DE$$

$$25 = \frac{1}{2} \times (6 + 4) \times DE$$

$$25 = 5 DE \text{ maka panjang } DE = \frac{25}{5} = 5 \text{ cm}$$

2.



$$a. \angle A + \angle D = 180^\circ$$

$$80^\circ + 2y = 180^\circ$$

$$2y = 180^0 - 80^0$$

$$2y = 100^0$$

$$y = \frac{100^0}{2} = 50^0 \text{ terbukti}$$

b. $\angle B + \angle C = 180^0$

$$60^0 + 3x = 180^0$$

$$3x = 180^0 - 60^0$$

$$3x = 120^0$$

$$x = \frac{120^0}{3} = 40^0 \text{ terbukti}$$

Lampiran G

PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI SISWA

Indikator:

1. Siswa mengikuti pelajaran matematika dengan baik hingga akhir proses pembelajaran. Dengan kriteria
 - a. Siswa selalu mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dari awal sampai berakhirnya pembelajaran. Bobotnya 3
 - b. Siswa kadang-kadang mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dari awal sampai berakhirnya pembelajaran. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dari awal sampai berakhirnya pembelajaran. Bobotnya 1
2. Siswa dapat mempertahankan pendapatnya, jika ia yakin akan kebenarannya. Dengan kriteria:
 - a. Siswa dapat mempertahankan pendapatnya. Bobotnya 3
 - b. Siswa ragu-ragu mempertahankan pendapatnya. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak dapat mempertahankan pendapatnya. Bobotnya 1
3. Siswa masuk kelas tepat waktu. Dengan kriteria:
 - a. Siswa masuk kelas tepat waktu. Bobot 3
 - b. Siswa masuk kelas terlambat 10 menit. Bobotnya 2
 - c. Siswa masuk kelas terlambat lebih dari 10 menit. Bobotnya 1
4. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Dengan kriteria:
 - a. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya Bobotnya 3
 - b. Siswa kurang aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Bobotnya 1
5. Siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahami. Dengan kriteria:
 - a. Siswa selalu bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahami. Bobotnya 3

- b. Siswa kadang-kadang bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahami. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak pernah bertanya kepada guru mengenai materi matematika yang belum dipahami. Bobotnya 1
6. Siswa mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman matematika. Dengan kriteria:
- a. Siswa mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman matematika. Bobotnya 3
 - b. Siswa jarang mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman matematika. Bobotnya 1
7. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai. Dengan kriteria:
- a. Siswa mengerjakan tugas sampai selesai. Bobotnya 3
 - b. Siswa hanya mengerjakan sebagian tugas. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak mengerjakan tugas. Bobotnya 1
8. Siswa berani mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran. Dengan kriteria:
- a. Siswa mengemukakan pendapat tanpa diperintahkan. Bobotnya 3
 - b. Siswa mengemukakan pendapat jika diperintahkan oleh guru. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak berani mengemukakan pendapat. Bobotnya 1
9. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kriteria:
- a. Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Bobotnya 3
 - b. Siswa jarang memperhatikan penjelasan guru. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Bobotnya 1
10. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika yang sulit. Dengan kriteria:
- a. Siswa tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Bobotnya 3
 - b. Siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Bobotnya 2
 - c. Siswa tidak mengumpulkan tugas. Bobotnya 1

Lampiran I

PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR AKTIFITAS GURU

Indikator:

1. Guru mengabsen siswa. Dengan kriteria:
 - a. Guru mengabsen siswa dengan menanyakan satu persatu. Dengan bobot 3
 - b. Guru mengabsen siswa dengan cara menanyakan siswa yang tidak hadir saja pada pertemuan. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak mengabsen siswa. Dengan bobot 1
2. Guru melakukan apersepsi. Dengan kriteria:
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan sangat baik dan melibatkan siswa. Dengan bobot 3
 - b. Guru melakukan apersepsi dengan baik namun kurang melibatkan siswa. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak melakukan apersepsi. Dengan bobot 1
3. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari. Dengan kriteria :
 - a. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari dengan sangat baik dan menarik siswa. Dengan bobot 3
 - b. Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari dengan baik namun kurang menarik siswa. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak memberitahukan materi yang akan dipelajari. Dengan bobot 1
4. Guru memotivasi siswa. Dengan kriteria:
 - a. Guru memotivasi siswa dengan sangat baik. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang memotivasi siswa. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak memotivasi siswa. Dengan bobot 1
5. Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Dengan kriteria:
 - a. Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dengan sempurna. Dengan bobot 3
 - b. Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban kurang sempurna. Dengan bobot 2

- c. Guru tidak sempurna dalam menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Dengan bobot 1
- 6. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok. Dengan kriteria:
 - a. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok dengan sangat baik. Dengan bobot 3
 - b. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok dengan kurang baik. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok. Dengan bobot 1
- 7. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa. Dengan kriteria:
 - a. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dengan sangat baik. Dengan bobot 3
 - b. Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa dengan kurang baik. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa. Dengan bobot 1
- 8. Guru menjelaskan materi. Dengan kriteria:
 - a. Guru menjelaskan materi dengan sangat baik/sepurna. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang sempurna dalam menjelaskan materi. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak sempurna dalam menjelaskan materi. Dengan bobot 1
- 9. Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok. Dengan kriteria:
 - a. Guru memberikan soal latihan kelompok dengan sangat baik. Dengan bobot 3
 - b. Guru memberikan soal latihan kelompok dengan kurang baik. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak memberikan soal latihan kelompok. Dengan bobot 1
- 10. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada. Dengan kriteria:

- a. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok dengan tegas dan sangat baik kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang tegas dalam meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak tegas meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok. Dengan bobot 1
11. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Dengan kriteria:
- a. Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi dengan sangat baik. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi. Dengan bobot 1
12. Guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan. Dengan kriteria:
- a. Guru memerintahkan siswa dengan sangat baik (tegas) untuk memulai permainan. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang tegas dalam memerintahkan siswa untuk memulai permainan. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak tegas dalam memerintahkan siswa untuk memulai permainan. Dengan bobot 1
13. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dengan kriteria:
- a. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan sempurna. Dengan bobot 3
 - b. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan kurang sempurna. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak sempurna mengklarifikasi jawaban siswa. Dengan bobot 1

14. Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan Dengan kriteria:
 - a. Guru meminta dengan tegas (sangat baik) hasil setiap kelompok. Dengan bobot 3
 - b. Guru kurang tegas meminta hasil setiap kelompok. Dengan bobot 2
 - c. Guru tidak tegas meminta hasil setiap kelompok. Dengan bobot 1
15. Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas. Dengan kriteria:
 - a. Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas dengan sempurna (sangat baik). Dengan bobot 3
 - b. Guru dan siswa kurang sempurna menyimpulkan materi yang telah dibahas. Dengan bobot 2
 - c. Guru dan siswa tidak sempurna menyimpulkan materi yang telah dibahas. Dengan bobot 1

Lampiran J₁

LEMBAR OBSERVASI 1
AKTIFITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN
SEBELUM TINDAKAN

Tanggal : 12 Maret 2009
 Pertemuan ke : 1 (satu)
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segi Empat
 Sub pokok Bahasan : Jajar Genjang

Petunjuk berilah tanda (√) pada kolom dan keterangan yang sesuai

No	Kegiatan	Hasil Observasi		
		3	2	1
1	Guru mengabsen siswa		√	
2	Guru melakukan apersepsi			√
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari		√	
4	Guru memotivasi siswa			√
5	Guru menyajikan materi		√	
6	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya		√	
7	Guru memberi contoh soal untuk dibahas bersama-sama		√	
8	Guru memberikan latihan kepada siswa dan mengawasi siswa dalam mengerjakan soal		√	
9	Guru meminta siswa mengumpulkan tugasnya			√
10	Guru membimbing siswa membuat rangkuman			√
11	Guru memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya dan meringkas materi yang akan dipelajari		√	

Lampiran J₂

LEMBAR OBSERVASI 2 AKTIFITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN PADA SIKLUS I

Tanggal : 16 Maret 2009
 Pertemuan ke : Dua (2)
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segi Empat
 Sub pokok Bahasan : Persegi Panjang

Petunjuk: berilah tanda (√) pada kolom dan keterangan yang sesuai

No	Kegiatan	Hasil Observasi		
		3	2	1
1	Guru mengabsen siswa		√	
2	Guru melakukan apersepsi		√	
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari		√	
4	Guru memotivasi siswa			√
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	√		
6	Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok.		√	
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa		√	
8	Guru menjelaskan materi		√	
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok		√	
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.		√	
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi			√
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.			√
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami		√	
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan			√
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas		√	

Lampiran J₃

LEMBAR OBSERVASI 3
AKTIFITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS II

Tanggal : 19 Maret 2009
 Pertemuan ke : Tiga (3)
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segi Empat
 Sub pokok Bahasan : Persegi

Petunjuk: berilah tanda (√) pada kolom dan keterangan yang sesuai

No	Kegiatan	Hasil Observasi		
		3	2	1
1	Guru mengabsen siswa		√	
2	Guru melakukan apersepsi		√	
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	√		
4	Guru memotivasi siswa		√	
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	√		
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	√		
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	√		
8	Guru menjelaskan materi	√		
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok		√	
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	√		
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi		√	
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.		√	
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	√		
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan		√	
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	√		

Lampiran J₄

LEMBAR OBSERVASI 4
AKTIFITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS III

Tanggal : 23 Maret 2009
 Pertemuan ke : Empat (4)
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segi Empat
 Sub pokok Bahasan : Belah Ketupat

Petunjuk: berilah tanda (√) pada kolom dan keterangan yang sesuai

No	Kegiatan	Hasil Observasi		
		3	2	1
1	Guru mengabsen siswa	√		
2	Guru melakukan apersepsi		√	
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	√		
4	Guru memotivasi siswa	√		
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	√		
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	√		
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	√		
8	Guru menjelaskan materi	√		
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok		√	
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	√		
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	√		
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	√		
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	√		
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan		√	
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	√		

Lampiran J₅

LEMBAR OBSERVASI 5
AKTIFITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS IV

Tanggal : 30 Maret 2009
 Pertemuan ke : Lima (5)
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segi Empat
 Sub pokok Bahasan : Trapesium

Petunjuk: berilah tanda (√) pada kolom dan keterangan yang sesuai

No	Kegiatan	Hasil Observasi		
		3	2	1
1	Guru mengabsen siswa	√		
2	Guru melakukan apersepsi	√		
3	Guru memberitahukan tentang materi yang akan dipelajari	√		
4	Guru memotivasi siswa	√		
5	Guru menjelaskan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban	√		
6	Guru meminta siswa agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	√		
7	Guru memberikan buku siswa kepada masing-masing siswa	√		
8	Guru menjelaskan materi	√		
9	Guru memberikan soal latihan kelompok sebagai tugas kepada masing-masing kelompok	√		
10	Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengerjakan soal yang ada di lembar diskusi kelompok kemudian siswa dengan kelompoknya memperkirakan di kotak mana jawaban tersebut berada.	√		
11	Guru memotivasi siswa dan membimbing siswa dalam diskusi	√		
12	Setelah diskusi selesai, guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak. Dan langkah ini diulang untuk kelompok yang lain.	√		
13	Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	√		
14	Guru meminta hasil setiap kelompok dikumpulkan	√		
15	Guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dibahas	√		

RIWAYAT HIDUP PENULIS



FITRI ANDRIANI, dilahirkan di Duri, Kelurahan Air Jamban Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis pada tanggal 1 Juni 1987. Anak pertama, dari pasangan Bapak Zuhandi dan Ibu Nurmaini.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah Taman Kanak-Kanak Pertiwi Duri, Sekolah Dasar Negeri 012 Air Jamban, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang SMP yaitu SMP Negeri 3 Mandau. Setelah itu, pada tahun 2002 penulis melanjutkan kejenjang SMA yaitu SMA Negeri 2 Duri. Kemudian pada tahun 2005 penulis melanjutkan studi ke Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau). *Alhamdulillah*, penulis dapat menyelesaikan studi selama 4 (empat) tahun dengan judul skripsi *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Jawaban pada Siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bengkalis*. Dengan nilai kelulusan (IPK) 3,55 dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).